HAPPY-COMPUTER

Markt & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

Februar 2/87

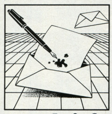
Aliens
Kino-Schocker als Computerspiel

Gauntlet
Monster, Schätze, Abenteuer

»The Pawn« enträtselt







Leserbriefe

Wo bleibt der Test?

Manchmal erhalten wir in der Redaktion Anrufe, in denen man uns vorwirft, nicht aktuell genug zu sein. Schreiben wir beispielsweise in einem Messebericht, daß wir vorab und exklusiv die C 64-Version von »Marble Madness« gesehen haben, klingelt schon bald das Telefon. Ein aufmerksamer Leser teilt uns dann mit, das Programm schon seit einigen Tagen zu besitzen.

Natürlich haben wir unsere Leser nicht für dumm verkauft, denn zu dem Zeitpunkt, an dem wir das Programm sahen, war das noch »vorab und exklusiv«. Wenn das Heft jedoch am Kiosk erscheint, ist manchmal schon das Programm im Handel, so daß unsere Aussage inzwischen überholt wurde.

Hier stellt uns die lange Produktionsphase — vom Manuskript bis zur fertigen Seite — ein Bein. Die vielen verschiedenen Arbeitsschritte der Produktion führen dazu, daß vom geschriebenen Artikel bis zum gedruckten Heft etwa vier bis sechs Wochen vergehen.

Wir werden zumindest alles Menschenmögliche tun und auch mal einen Termin überziehen (und damit die gesamte Redaktion und Produktion in Panik versetzen), um Euch den Test eines Produkts so schnell wie möglich zu servieren.

Abschließend noch ein kleiner Nachhall zu unserer Leserbriefseite in Ausgabe 12/86, in der wir vor importierten Spielen ohne deutsche Anleitung warnten. Einige Importeure fühlten sich durch den Begriff »Grauimport« verunglimpft, was natürlich nicht unsere Absicht war. Viele Firmen kaufen Programme direkt im Ausland ein, um besonders schnell zu sein oder sie besonders günstig anbieten zu können, was absolut legal und im Sinne des Anwenders ist. Den Käufern, die keinen Wert auf deutsche Anleitungen legen weil sie gute Englischkenntnisse besitzen, kann das nur recht sein. Aber denjenigen, die eine übersetzte Dokumentation brauchen, empfehlen wir auch weiterhin, sich vor einem Kauf danach zu erkundigen. (bs/hl)

Copyright oder nicht?

Da ich seit einiger Zeit das Kopier-Modul »Freeze Frame Mark II« besitze, habe ich mir schon einige »Backups« angelegt. Nun möchte ich meine Spiele auch tauschen, aber die Originale behalten und die »Backups« tauschen. Ist dies möglich oder wird dadurch das Urheberrechtsgesetz verletzt?
(Arno Vornebeger, A-Wels)

Gut, daß Sie uns geschrieben haben, bevor Sie mit dem Softwaretausch anfingen. Sie verstoßen mit dem Tausch von Backups nämlich gegen das Urheberrechtsgesetz! Wenn man ein Programm kauft, dann darf man für sich alleine beliebig viele Kopien machen. Sobald man aber eine dieser Kopien weitergibt, ist das schlicht und einfach eine Raubkopie.

Ganz Schlaue könnten jetzt auf die Idee kommen, das Original weiterzugeben und selbst nur eine Kopie zu behalten. Doch in dem Augenblick, wo man selbst kein Original mehr hat, hält man automatisch eine Raubkopie in seinen Händen, die beispielsweise polizeilich beschlagnahmt werden kann.

Also Vorsicht! Module wie »Freeze Frame« oder »Ice Machine« dürfen nur benutzt werden, wenn man Sicherheitskopien für den eigenen Bedarf anlegt, sonst kann man enorme Schwierigkeiten und empfindliche Geldstrafen aufgebrummt bekommen. (bs)

Ein Platz für Umsetzungen

Hallo Dungeon Master, Freaks & Co.!
Hier ein Verbesserungsvorschlag für den neuen Spiele-Teil: Unter der Rubrik Softnews sollte auch eine »Umsetzungsspalte« sein. Gerade für den ST oder Amiga werden zur Zeit viele Spiele adaptiert. Aber auch Versionen, die bei den Tests in Klammern stehen, sind sicherlich eine kurze Beurteilung wert. Man könnte Besonderheiten, Verbesserungen und/oder Verschlechterungen gegenüber dem Original erwähnen, also einen direkten Vergleich zur ausführlich getesteten Version geben.
(Norbert Heydemann, Erlangen)

Norbert hat vollkommen Recht, es gibt teilweise ganz erhebliche Unterschiede zwischen den verschiedenen Versionen eines Spiels. Sein Brief ist nur stellvertretend für viele andere Zuschriften, die eine Umsetzungs-Ecke fordern. Ab der nächsten Ausgabe gibt es deshalb diese Rubrik, in der wir Adaptionen von bereits getesteten Spielen vorstellen und vergleichen. Habt dann bitte Verständnis dafür, daß wir nicht das Software-Angebot eines ganzen Monats besprechen und aus Platzgründen nicht alle Umsetzungen berücksichtigen können. (hl)

Die Guten und die Bösen

Leider stelle ich einmal mehr fest, daß ihr in euren Test-Teilen nur den C 64 berücksichtigt. Selbst wenn ein Programm für C 64, CPC, Atari ST, Spectrum etc. vorliegt, testet ihr die Versionen für den veralteten C 64. Ich bin der Meinung, daß ihr die Programme, die auch für andere Computer vorliegen, nicht in der C 64-Version testen solltet, denn im Vergleich zu den C 64-Besitzern müssen wir die Programme bezahlen. Die C 64-Besitzer können ja die vorhandene Raubkopie zu Hause selber testen und dann entscheiden, ob sie das Programm behalten oder wertvollen Diskettenplatz sparen.
(Swen Orlowski, Duisburg)

Daß 100 Prozent aller C 64-Besitzer nur Raubkopien besitzen ist ebenso falsch wie die Annahme, daß es unter den Besitzern von anderen Computern keine schwarzen Schafe gibt. Ganz im Gegenteil: Für den C 64 werden wesentlich mehr Spiele verkauft als beispielsweise für den Schneider CPC. Die Aufforderung, keine Commodore-Versionen mehr zu testen, entbehrt also jeglicher logischer Grundlage. Und wer sagt denn, daß wir nur C 64-Versionen testen? Wenn wir ein Spiel erst für einen anderen Computer erhalten, testen wir selbstverständlich diese Version. Drei Beispiele aus der letzten Ausgabe: Starglider (Atari ST), Airline (Atari XL/XE) und Ikari Warriors (Schneider). Und ob der C 64 angesichts seines anhaltenden Erfolgs wirklich so veraltet ist, wage ich leise zu bezweifeln. (hl)

Einer für alle?

Wenn man die Spiele-Teile der letzten Ausgaben von Happy-Computer durchblättert, so kann man unter beinahe jedem Test die Initialien »hl« finden. Geht man davon aus, daß etwa 95 Prozent aller Softwarekäufer Ihr Magazin lesen und sich beim Kauf nach der Bewertung in diesem Heft richten, so erkennt man, daß Ihre subjektive Meinung oft ausschlaggebend dafür ist, ob ein Spiel ein Renner wird oder ein Flop. Denn da fast alle Tests von ihnen sind, kauft also ganz Software-Deutschland die Spiele, die dem Geschmack von Heinrich Lenhardt entsprechen und vielleicht weniger dem eigenen.
(Stefan Weckesser, Lauda)

Prinzipiell hat Stefan mit seiner kritischen Meinung recht. Doch zum einen bemüht sich ein Tester, ein Spiel möglichst objektiv zu beurteilen und fair mit Konkurrenz-Produkten zu vergleichen. Zum anderen schreiben jetzt Boris »bs« Schneider und Gregor »gn« Neumann auch Spiele-Tests. Und zu guter Letzt ist kein Test-Fazit eine Alleinentscheidung: Der Tester diskutiert seine Meinung mit anderen Redakteuren durch, die sich ebenfalls mit dem Programm beschäftigt haben. (hl)



Die Belegschaft von Activision Deutschland ließ es sich nicht nehmen, die Urkunden für die von Happy-Computer ausgezeichneten Spiele »Alter Ego«, »Spindizzy« und »Leather Godesses of Phobos« persönlich in unserer Redaktion abzuholen. Unser Bild dokumentiert dieses Gipfeltreffen. Eingeweihte erkennen von links nach rechts Heinrich Lenhardt (Happy), Winrich »Winnie« Derlien und Kathrin Ewaldsen (beide Activision) sowie Boris Schneider (Happy).

Neue

Meisterwerke Deutscher Autoren

ZYRON

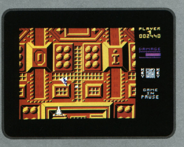
von Henrik Wening

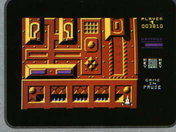
Nach seinen international erfolgreichen Programmen SPACE PILOT (Nr. 1 in England) und ZAGA präsentiert Henrik Wening hier sein neuestes Weltraumepos.

Auf einem fremden Planeten haben Invasoren das Verteidigungssystem zerstört und ein eigenes installiert.

Ihre Aufgabe ist es, das aus mehreren Schalen aufgebaute, intelligente System zu durchbrechen. Bei diesem packenden Actionprogramm mit butterweichem, schnellem Scrolling und hervorragend detailliertem Hintergrund sind zahlreiche Strategie-Elemente eingebaut, so daß Sie nicht nur genau zielen, sondern auch gut kombinieren müssen.

Erhältlich auf Kassette/Diskette für C-64, C-128.





Sie erhalten die Spiele in den Fachabteilungen von Horten, Kaufhof, Quelle International, Karstadt sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.
Vertrieb: **RUSHWARE** und **MICRO HÄNDLER**, in Österreich: **KARASOFT**

ACHTUNG! Wir suchen ständig Programmierer für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben.
Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

KINGSOFT
Spitzensoftware Made in Germany
Seit 1983
F. Schäfer, Schnackebusch 4,
D-5106 Roetgen, Telefon (02408) 51 19

Aliens

Die bissigen Einwohner des Planeten am anderen Ende der Galaxis sind wieder da! Nachdem Sie uns schon zum zweiten Mal im Kino heimsuchten, rücken die Aliens jetzt mit zwei neuen Computerspielen an.

Die Aliens kehren zurück! Der Film um die gefräßigen Tierchen einer unbekannten Welt hat mittlerweile auch in deutschen Kinos die Besucher begeistert. Die trickreiche Mischung aus Science-fiction und Horror bietet Freunden dieser Genres beste Unterhaltung mit jeder Menge haarsträubenden Einfällen und atemberaubenden Effekten.

Die Handlung beginnt da, wo der erste Alien-Film aufhörte. Die Heldin Ripley konnte sich als einzige vor einem außerirdischen Beißer retten, der die gesamte Besatzung des Raumschiffes Nostromo vernascht hat. Ripley verbringt einige Jahrzehnte im Kälte-Tiefschlaf in einer im Weltraum treibenden Rettungskapsel, bis sie von einem Schiff der Menschen geortet wird. Sie wird zur Erde zurückgebracht, wo man ihrem Bericht keinen Glauben schenken will. Ripleys Schilderungen über den Alien-Planeten und dessen furchtbarer Einwohner werden ungläubig aufgenommen. Der Grund ist ebenso plausibel wie erschreckend: Während Ripley im Tiefschlaf lag, wurde der Alien-Planet von menschlichen Kolonisten besiedelt, die bisher noch nichts von den kleinen Quälgeistern mitbekommen haben!

Wenig später wird die von Alpträumen geplagte Ripley mit einer alamierenden Nachricht konfrontiert: Der Kontakt zum Stützpunkt auf dem Alien-Planeten ist urplötzlich abgebrochen. Nach langem Zögern erklärt sich Ripley bereit, mit an Bord eines Raumschiffes zu gehen, das den Planeten anfliegen und die Lage klären soll.

Der Zuschauer ahnt schon Böses, doch zunächst ist von den Aliens nichts zu sehen. Bei der Landung auf dem Planeten stoßen die Menschen auf zerstörte Gebäude, aber weder von den Kolonisten noch von den sagenhaften Ungeheuern ist etwas zu sehen. Diese Lage soll sich aber schlagartig ändern...

Strategischer Grusel-Trip: Aliens

Ab dieser Stelle geht es dann im Kino hoch her, denn ein rasanter Spannungsbogen wird aufgezogen. Und wenn's so richtig losgeht, darf der Computerspieler ins Geschehen eingreifen. Spiele zu Kino-Hits sind wirklich nichts Neues mehr, aber bei Aliens gibt es gleich zwei Programme zum gleichen Film! Ein Spiel stammt aus England, das andere aus Amerika. Im interkontinentalen Vergleich wollen wir uns zuerst den europäischen Bewerber ansehen.





Da fliegen die Fetzen: Dauer-Action aus dem Aliens-Film

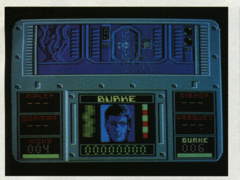
Im englischen »Aliens« schlüpfen Sie nicht in die Rolle einer, sondern aller sechs Hauptfiguren. Ripley, Gorman, Hicks, Bishop, Vasquez und Burke können sich von der Gruppe trennen und voneinander unabhängig agieren. Durch Tastendruck schaltet man zwischen den Personen um.

Zu Beginn befinden sich alle sechs Spielfiguren im gleichen Raum. Das Ziel ist, das gesamte Gebäude zurückzuerobern. Dazu müssen alle Aliens, die herumtappen, vernichtet werden. Neben den Standard-Aliens, deren Angriffe meist tödlich enden, drohen weitere Gefahren. In einigen Räumen haben sich sogenannte »biomechanoide Wucherungen« an den Wänden breit gemacht, die ebenfalls abgeschossen werden sollten. Nach einer gewissen Zeit beginnen sich Räume mit diesem merkwürdigen Wandbelag nämlich mit Eiern (mit dem Alien-Nachwuchs) und garstigen Mini-Biestern (Face Huggers) zu füllen. Wenn eine Spielfigur von einem Alien angegriffen wurde, kann ein anderer Spiel-Charakter noch schnell versuchen, den Kollegen zu retten.

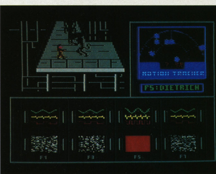
Mini-Monster

Das schaurige Spielchen wird zu einem Vergnügen für Kartografen, denn man sollte sich angesichts der vielen Räume einen Lageplan zeichnen. Zur besseren Übersicht wird stets angezeigt, in welchem Raum (Nummer) sich jede Spielfigur gerade befindet. Die Grafik der getesteten Schneider-Version ist recht ordentlich, wenn auch nicht weltbewegend. Für jede Person erscheint ein kleines Bild, an dem man die Filmschauspieler mit etwas gutem Willen wiedererkennen kann. Wenn man sich in einem Raum umsieht, hat das Hauruck-Scrolling allerdings ordentlich zu kämpfen. Von der Aliens-Grafik wird wohl kaum jemand schlaflose Nächte bekommen, aber die Burschen tappsen recht grimmig über den Monitor.

Der Sound ist eine angenehme Überraschung. Zu Beginn und während der Spiel-Pausen erklingt eine fetzige Disco-Mischung des Hauptthemas aus dem Film. Während sich die sechs wackeren Spielfiguren durch die Gänge schleichen, ertönen ausgesprochen unheimliche Hintergrundgeräusche. Da piept, surrt und rattert es, daß man gespannt und nervös auf den Monitor blickt. Schon hinter der nächsten Tür könnte sich schließlich ein Alien verbergen, das noch nicht gefrühstückt hat...



Burke auf Wanderschaft: Aliens



Angriff der Grusel-Viecher: Super Aliens

Das Programm bringt eine ordentliche Portion Film-Stimmung und dürfte Aliens-Fans gefallen. Das darf aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Spielprinzip weder neu noch sonderlich abwechslungsreich ist. Man erforscht und kartografiert Raum für Raum, muß schnell und treffsicher schießen und seine Mannen möglichst lange gegen die Aliens verteidigen. Es kann schon recht hektisch zugehen, wenn man mit Burke gerade Raum 4 erforscht, während Ripley gerade in Raum 6 angegriffen wird.

Kein Spiel von schlechten Eltern, wenn auch die ganz große Klasse fehlt. Angesichts katastrophaler Film-Spiele wie »Highlander« ist Aliens ein Lichtblick, bei dem die Kino-Atmosphäre nicht allzusehr gelitten hat.

Action-Mix: »Super Aliens«

Das amerikanische Aliens-Spiel wurde zur besseren Unterscheidung mit dem Titel »Super Aliens« ausgestattet. Das Programm ist ganz offensichtlich ein Schnellschuß. Hier wurden Elemente von anderen altbekannten Spielen miteinander vermischt.

Zu Beginn fällt die gute Aufmachung auf. Das Programm lädt ordentlich von Diskette nach und bringt einige Dialoge aus dem Drehbuch auf dem Bildschirm — komplett mit Grafik und Sprechblasen in Comic-Manier. Das Spiel ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Am Anfang steht das Landemanöver, das merklich beim Oldie »Master of the Lamps« abgeguckt ist. Man muß nämlich durch eine ganze Reihe von Kreisen steuern, ohne zu heftig anzuecken. Grafisch hübsch anzusehen, aber leider rein gar nichts Neues.

Nach dem mageren Lande-Manöver verlaufen sich prompt vier Crew-Mitglieder auf dem Planeten in einem Gebäude. Da lassen die Aliens nicht lange auf sich warten! Sie steuern alle vier Spielfiguren und können durch Tastendruck zwischen ihnen hin und her schalten. Wenn Aliens auftauchen, muß man mit dem Maschinengewehr um sein Leben kämpfen. Spielerisch und grafisch tut sich auch hier nichts Weltbewegendes. Vor allem die Menschen-Sprites sind recht schwach geraten und die Aliens sind eher für einen Lacher als für gepflegtes Gruseln gut.

Auf diesem Niveau geht es leider weiter. Es folgen noch ein paar spielerisch und grafisch eher dürftige Sequenzen und dann ist das Programm auch schon gelaufen. Wenn man einen Teil geschafft hat, bekommt man einen Code verraten. Tippt man diesen ein, kann man bei einem Neubeginn sofort an die Stelle springen, an der man zuletzt gescheitert ist.

Mittelmaß ohne Spaß

Die Spielmotivation ist anfangs recht hoch, denn man will ja alle Abschnitte kennenlernen. Wenn man einmal komplett durchgekommen ist, hat man aber wenig Verlangen, die gesammelten Werke nochmals durchzuspielen. Super Aliens hält leider nicht, was der pompöse Titel verspricht. Hinter der Masse der Spiel-Szenen verbirgt sich wenig Klasse. Mittelmaß statt Aliens-Spaß für Action-Fans — das mehr strategiebetonte englische Aliens-Programm hat uns besser gefallen. (hl)

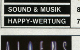
Aliens — Der Wettbewerb

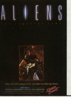
Unsere Aliens-Experten bei Activision Deutschland haben einige schöne Preise in unser Sonnensystem einfliegen lassen, die Ihr gewinnen könnt.

Schreibt uns einfach eine Postkarte, auf der der Name irgendeiner Person aus dem Aliens-Film oder einem der beiden Spiele steht — Beispiele findet man ja im Testbericht und auf den Bildschirm-Fotos. Gebt bitte unbedingt noch Euren Computer an und schreibt auch, ob Ihr im Falle eines Gewinns ein Spiel lieber auf Kassette oder Diskette wollt.

Es gibt je zehnmal die Programme Aliens und Super Aliens sowie drei kuschelige Activision-Sweatshirts und fünf Aliens-Poster zu gewinnen. Unsere Adresse: Redaktion Happy-Computer, Kennwort: Aliens, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Einsendeschluß ist der 20. Februar 1987 und der Rechtsweg wie immer ausgeschlossen. (hl)

GRAFIK	68 ★
SOUND & MUSIK	89 ★
HAPPY-WERTUNG	72 ★





Aliens
Schneider CPC
(C 64, Spectrum)
Strategie-/Action-Spiel
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)

GRAFIK	53 ★
SOUND & MUSIK	70 ★
HAPPY-WERTUNG	42 ★









Super Aliens
C 64
Action-Spiel
59 Mark (Diskette)

Gauntlet

Im Dungeon ist der Teufel los: Die Umsetzung des erfolgreichsten Spielautomaten des Jahres ist jetzt endlich da!



Spielautomaten wurden in den letzten Monaten reihenweise umgesetzt. Da war leider auch oft mal eine graue Maus dabei oder ein Titel, der als Spielautomat hervorragend ankam, verlor bei der Adaption viel von seinem Reiz. Bei »Gauntlet« waren die Erwartungen besonders hoch, denn dieses Programm gilt als einer der erfolgreichsten Titel der gesamten Spielautomaten-Geschichte! Doch bei der Umsetzung des Superlative-Automaten ging der Spielspaß zum Glück nicht baden.

Gauntlet ist ein Action-Spiel für ein oder zwei Helden, die gleichzeitig antreten, wenn sie wollen. Beim Automaten können sogar vier Personen gleichzeitig spielen, was aber auf einem Heimcomputer mit nur zwei Joystick-Ports schlecht geht.

Gauntlet ist die Geschichte von vier Helden, die ausziehen, um in unterirdischen Labyrinthen (Dungeons) nach Schätzen zu suchen. Jede der vier Personen hat bestimmte Stärken und Schwächen. Thor ist ein Krieger, der sowohl im Umgang mit der Waffe als auch mit der Faust sehr stark ist. Seine magischen Fähigkeiten sind dafür sehr schwach. Die Valkyre Thyria ist besonders gut gegen gegnerische Angriffe geschützt. Ihr magisches Talent ist mittelmäßig und ihre Spezialität der Nahkampf. Merlin nennt sich ein Zauberer, der natürlich ausgezeichnete magische Fähigkeiten hat. Questor ist ein Elf, der ganz gut geschützt ist und auch recht stark im Umgang mit Magie ist. Zu Beginn kann sich jeder Spieler eine der vier Figuren aussuchen. Es wird sogar für jeden Spiel-Charakter eine eigene High Score-Liste geführt, die bei den Disketten-Versionen auch gespeichert wird.

Für Abwechslung ist gesorgt, denn es gibt sage und schreibe 512 Level — das sind sogar mehr als beim Spielautomaten, der laut Hersteller »nur« 163 hat. Die passen natürlich nicht alle gleichzeitig in den Arbeitsspeicher. Das Nachladen der Spielfelder geht aber erfreulich schnell. Es dauert sowohl von Kassette als auch von Diskette nur wenige Sekunden und hemmt den Spielfluß so gut wie



Die Helden Thyria und Merlin werden von Geistern umzingelt



Oben warten acht Schätze, die aber gut bewacht werden

gar nicht. Wer sowohl einen Kassetten-Recorder als auch ein Diskettenlaufwerk besitzt, sollte sich aber trotzdem die etwas teurere Disketten-Version zulegen. Man spart beim Laden doch einiges an Zeit und die gespeicherten High Scores sind für Freaks sowieso ein Leckerbissen.

Zu Beginn hat jede Spielfigur 2000 Health Points (Gesundheits-Punkte). Das Herumwandern in den Dungeons und die Angriffe von Monstern zehren an diesem Vorrat. Sind alle Health Points verbraucht, verliert die Spielfigur ihr einziges Leben. Durch das Aufsammeln von Flaschen und Lebensmitteln kann man die Anzahl der Health Points wieder aufstocken.

Von Speis und Trank abgesehen, wimmelt es nur so von anderen Gegenständen. Durch das Aufsammeln von bestimmten Dingen wird man widerstandsfähiger gegen Angriffe, erhält bessere magische Fähigkeiten, kann schneller und durchschlagkräftiger schießen und kämpfen, sowie mehr Gegenstände mit sich tragen. Es gibt auch Amulette, die eine Spielfigur eine Weile lang unsichtbar machen, Teleporter-Felder, Schlüssel und natürlich Ausgänge, um den nächsten Level zu erreichen oder gar einige Spielstufen zu überspringen.

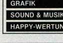
Das Herumschlendern und Schätze-Sammeln in diversen Labyrinthen wäre eine sehr gemütliche Angelegenheit, wenn da nicht die Monster wären. Und bei Gauntlet gibt es viele Monster. Sogar sehr viele Monster. Geister, Dämonen, Zauberer

und Gevatter Tod persönlich treiben ihr Unwesen. Die meiste Zeit des Spiels ist man damit beschäftigt, sich der Gegner zu erwehren, die ein Labyrinth durch viereckige Generator-Kästchen betreten. Vernichtet man so einen Generator, wird der Nachschub an Monstern gestoppt. Es gibt zwei Kampfarten: Im Nahkampf berührt eine Spielfigur einfach ein Monster und durch Feuerknopfdruck kann man auch ein Geschoß schleudern.

Beim Betreten von einigen Leveln erhalten Sie am Eingang eine Aufgabe wie etwa: »Finde den Zaubertrank«. Kann man diese Aufgabe erledigen, winkt nach dem Ausgang erst einmal ein Bonus-Level. Innerhalb von dreißig Sekunden kann man Schätze gleich schubkarrenweise einsacken. Ist man aber nicht rechtzeitig im Ziel, gibt es dafür keinen einzigen Punkt.

Der zweite Spieler kann jederzeit, also auch nachträglich, ins Spiel einsteigen. Sollte eine der beiden Spielfiguren sterben, kann der Überlebende alle Besitztümer des Verschiedenen, mit Ausnahme der Punktzahl, aufsammeln. Nachdem der Verstorbene sich ordnungsgemäß in die High Score-Liste eingetragen hat, darf er vom Spieler wiedererweckt werden. Ohne irgendwelche Reichtümer, aber

GRAFIK	79 ★	
SOUND & MUSIK	34 ★	
HAPPY-WERTUNG	84 ★	




Schneider CPC (C 64, Spectrum, Atari XL/XE/ST, MSX)
Action-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 bis 79 Mark (Diskette)
Umsetzung des Spielautomaten

immerhin wieder mit 2000 Gesundheits-Punkten, geht die Jagd nach den Schätzen weiter. So können zwei Spieler in einem Gauntlet-Marathon von einigen Stunden durch alle Level jagen. Die Spiel-Motivation sinkt dadurch nicht, weil man ja immer noch nach neuen Höchstpunktzahlen streben kann.

Getestet wurde die Schneider CPC-Version, die durchschnittliche Sound-Effekte hat. Die Grafik ist dafür recht detailreich, farbenfroh und flott. Lediglich wenn einige Dutzend Monster auf dem Schirm sind, wird sie recht langsam und der Spielfluß ziemlich zäh. Zu Redaktionsschluß lag die Commodore 64-Version noch nicht vor. Sie soll zusätzlich eine gut verständliche Sprachausgabe enthalten. Unsere Wertungen beziehen sich aber alle auf die Schneider CPC-Version.

Den Programmierern ist die Umsetzung der Spielautomaten-Legende glänzend gelungen. Wer den Automaten mochte, kann seine Markstücke ab sofort wieder in andere Dinge investieren. Bis auf den Vier-Spieler-Modus ist in den Heimcomputer-Versionen jedes Detail des Automaten vorhanden. Und wer von Gauntlet immer noch nicht genug bekommen kann, spitze jetzt die Ohren: Für den Frühling 1987 hat der Hersteller noch ein Erweiterungs-Programm angekündigt, mit dem man einige hundert neue Level in das Programm laden kann. Die Käufer von Gauntlet werden sogar aufgefordert, ihre Ideen für neue Levels einzusenden. Wenn eine Einsendung in diesem Gauntlet-Zusatzspiel (Arbeitstitel: »The deeper Dungeons«) berücksichtigt wird, winken dem geistigen Vater ein T-Shirt und eine Kopie vom Erweiterungs-Programm.

Der Spielwert von Gauntlet ist ausgesprochen hoch. Vor allem zu zweit machen Schatzsuche und Monsterkampf ungeheuer viel Spaß. Wir kommen nicht drumherum, den Programmierern mal ein ganz dickes Lob auszusprechen. Die haben nämlich an so ziemlich alle wichtigen Details gedacht (High Score-Listen, Wiederbelebung etc.) und nichts verschludert, was bei vielen anderen Spielen ja den Gesamteindruck gründlich ruiniert. Gauntlet ist das erhoffte prachtvolle Action-Spiel mit Fantasy-Touch geworden, das kaum einen kalt läßt, der gerne am Joystick wirbelt. Wir können das komplexe Spiel wärmstens empfehlen und nur einen guten Rat geben: Schwerter gewetzt und rein in die Dungeons!

(hl/bs)

Gunship

Fliegen auch Sie mit Ihrem C 64 den, laut führenden Waffenexperten, gefährlichsten Hubschrauber der Welt, den »AH-64 A Apache«, Spitzname: Gunship.

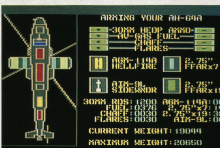


Der »AH-64 A Apache«, ist ein moderner amerikanischer Militär-Hubschrauber. Der Gunship, wie er auch genannt wird, wird zur bodennahen Unterstützung von Truppen eingesetzt, also etwa gegen gepanzerte Fahrzeuge und Raketen-Werfer des Feindes. Mit der Produktion dieses Hubschraubers wurde erst 1982 begonnen. Allein die Herstellungskosten betragen 7,3 Millionen Dollar pro Hubschrauber, die hohen Entwicklungskosten kommen noch dazu.

Mit dem Simulations-Programm »Gunship« gaben sich die Programmierer alle erdenkliche Mühe, die potentiellen Einsätze des echten Gunship so naturgetreu wie möglich zu simulieren. Dies beweist schon eine stattliche Zahl von grafisch sehr ansprechenden Menüs, durch die man sich kämpfen muß, bevor man im Hubschrauber sitzt.

Als erstes können Sie sich in vier verschiedene Krisengebiete der Welt versetzen. Diese sind (in ansteigendem Schwierigkeitsgrad): Südost-Asien, Zentral-Amerika, der Mittlere Osten und die Bundesrepublik Deutschland (bei einem Vorstoß kommunistischer Truppen aus der DDR). Es werden aber keine konkreten Missionen aus diesen Gebieten gespielt! Die vier Ortsangaben dienen nur dazu, die Stärke und die Waffenwahl des Feindes festzulegen. Die Kampfhandlungen finden auf fiktiven Geländen statt, Ortsangaben erfolgen nur über Koordinaten auf einer frei erfundenen Landkarte. Außerdem gibt es noch für Anfänger ein Trainingsgelände in den USA, auf dem nur mit Platzpatronen geschossen wird.

Zusätzlich legen Sie fest, wie gut Ihr Feind trainiert sein soll und welche Art von Mission (Standard, Freiwillig, Selbstmord-Kommando) Sie fliegen wollen. Daraufhin erhalten Sie von Ihrem kommandierenden Offizier einen konkreten Auftrag (Beispiele: »Unterstützen Sie die Truppen am Ort XX.YY« oder »Zerstören Sie das feindliche Waffendepot und die SAM-Basen im Bereich QQ.PP«). Ist Ihnen



Was darf's denn sein? Große Auswahl im Waffen-Menü.

der Auftrag zu gefährlich, dürfen Sie sich immer noch vom Sanitäts-Offizier krankschreiben lassen.

Nachdem Sie sich über die Mission im klaren sind, rüsten Sie Ihren Hubschrauber aus. Sie entscheiden, welche Waffensysteme Sie benötigen und wieviel Sprit Sie mitnehmen. Der Computer stellt Ihnen zwar eine optimale Ausrüstung für die Mission zusammen, Sie dürfen diese aber nach eigenem Bedarf verändern.

Nachdem Sie all diese Angaben gemacht haben, können Sie endlich Ihren Hubschrauber besteigen. Halt, eines bleibt noch zu tun: Da viele Funktionen des Gunship über die Tastatur gesteuert werden, sollten Sie die mitgelieferte Tastaturschablone auf Ihren Computer legen. So müssen Sie nicht die Belegung der knapp 30 Tasten-Funktionen auswendig lernen.

Sie schalten die beiden Motoren an, koppeln den Rotor ein und heben ab. Ein Joystick ist für die Richtungs-Steuerung (links, rechts, vorwärts, rückwärts) zuständig, die Höhe wird per Tastatur geregelt. Das Flugverhalten scheint dem des echten Gunship aufs Haar zu gleichen; zwar hat keiner unserer Redakteure je einen Hubschrauber geflogen, um dies zu bestätigen, jedoch enthält das Handbuch derart detaillierte Angaben über Flugverhalten und Aerodynamik, daß wir den Programmautoren vertrauen. Zusätzlich hatten wir beim Fliegen einfach das Gefühl, daß alles stimmt.

Die ausgefeilten Waffensysteme des echten Gunship sind Computer-kontrolliert. Der C 64 simuliert nun diesen Bordcomputer. Für den Piloten ist die Steuerung genial einfach: Sollte ein Ziel durch das Cockpit-Fenster erkennbar sein, wird es vom Target-Computer erfaßt. Unter dem Cockpit befindet sich nun eine dreh- und schwenkbare Apparatur mit einer Video-Kamera, einem Nachtsichtgerät, einer 30-mm-Kanone und einem Laser. Solange das Ziel sichtbar ist, richtet der Target-Computer dieses System auf das Ziel, egal welche Bewegungen der Hubschrauber macht. Im Cockpit kann der Pilot auf einem kleinen Bildschirm das bis zu 64fach vergrößerte Bild der Video-Kamera ansehen und das Ziel identifizieren. Zusätzlich wird per Head-Up-Projektion ein Zielkreuz in das Cockpit-Fenster eingeblendet. Dieses Zielkreuz gibt durch seine Farbe die Wahrscheinlichkeit eines Treffers an.

Wofür man eine 30-mm-Kanone verwendet, dürfte klar sein. Der Laser ist dagegen keine Waffe, sondern wiederum nur Ziel-System: Eine vom Hubschrauber abgefeuerte Rakete sucht sich automatisch den Gegenstand heraus, an dem der Laserstrahl reflektiert wird, und fliegt darauf zu. Ziele in bis zu sechs Kilometer Entfernung werden zentimetergenau getroffen.

Neben den Waffensystemen gibt es ein ebenso hoch entwickeltes Navigationssystem. Im Navigations-Computer ist eine detaillierte Landkarte des Gebiets enthalten, die sämtliche ei-

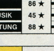
genen Stellungen und die bekannten Stellungen des Feindes enthält. Diese Landkarte wird aufgrund der eingehenden Daten ständig aktualisiert. Natürlich hilft der Navigations-Computer auch beim optimalen Anfliegen feindlicher Stellungen und der schnellen Rückkehr zur Heimat-Basis.

Sobald Sie gelandet und beide Motoren abgeschaltet sind, erhalten Sie einen Zwischenbericht zu Ihrer Mission. Danach können Sie weiterfliegen, aus Sicherheitsgründen abbrechen oder, sofern Sie bei einer eigenen Basis sind, neuen Sprit tanken und nachladen.

Haben Sie die Mission beendet oder abgebrochen, erhalten Sie eine Punkt-Abrechnung für diese Mission. Die Punkte werden Ihrem Piloten-Konto gutgeschrieben. Für eine erfüllte Mission winken oft Orden und Beförderungen. Sollten Sie einmal abgeschossen werden, können Sie sogar posthum ausgezeichnet werden — Ihre Pilotenkarriere ist dann aber verständlicherweise zu Ende.

Auf der Programmdiskette ist Platz für maximal acht Piloten mitsamt deren kompletter Karriere, in der alle Missionen, Auszeichnungen und die Gesamtpunktzahl enthalten sind. Sie

GRAFIK	86 ★
SOUND & MUSIK	45 ★
HAPPY-WERTUNG	88 ★





Simulation
C 64 (Amiga, Apple II, Atari ST, Atari XL/XE, MS-DOS)
69 Mark (Diskette)
Aufwendige Militär-Hubschrauber-Simulation

können also auch zwischendurch eine Pause einlegen und erst einige Tage später weitermachen, ohne Ihren Dienstgrad und Ihre Orden zu verlieren. Außerdem zeigt eine High-Score-Liste die besten Einzel-Missionen an.

Trotz vieler Menüs und einer umfangreichen Tastaturbelegung ist die Bedienung von Gunship leicht zu erlernen. Hier nochmals ein Lob an den Hersteller, der umsonst eine Tastaturschablone beilegt. Auch das knapp einhundertseitige Handbuch ist sehr leicht zu lesen und bietet viele Hintergrundinformationen. Zum Test lag uns nur eine englische Version vor.

Am Punkt Grafik ist ganz deutlich zu sehen, welche Mühe man sich mit Gunship gab. Die Programmierer stellten einen beinahe optimalen Kompromiß zwischen Detailtreue und Geschwindigkeit her. Der 3D-Effekt der Landschaft mit den Bergen und den einzelnen Gebäuden ist gut gelungen, da verdeckte Flächen nicht gezeichnet werden. Bei allen beweglichen Dingen hat man dagegen die Grafik sehr simpel ausgelegt. Ähnlich anderen 3D-Spielen wie »Mercenary« sieht man von den Fahr- und Flugzeugen nur ein Drahtgitter-Modell. Dadurch ergibt sich eine schnelle 3D-Grafik, die selbst bei vielen dargestellten Objekten noch eine fließende Bildfolge mit etwa fünf Bildern pro Sekunde auf den Monitor zaubert. Ganz nebenbei wurden auch die vielen Menüs und der Vorspann grafisch exzellent gestaltet. Sogar der Sound, sonst Mauerblümchen bei Simulationen, wurde nicht im Stich gelassen. Neben dem »Ritt der Walküren« als Titelmelodie glänzen Motor-, Rotor- und Explosionseffekte.

Wenn man den Angaben des Herstellers trauen darf, ist die Simulation »Gunship« eines der aufwendigsten Unternehmen der Software-Branche. Vier Programmierer und einige Assistenten waren knapp drei Jahre lang beschäftigt; die Entwicklung verschlang angeblich eine ganze Million Dollar. Herausgekommen ist ein Hubschrauber-Simulator, der Maßstäbe setzen wird: hohe Realitätsnähe, schnelle Grafik, abwechslungsreiche Missionen und viel Action.

Erhältlich ist zur Zeit nur die C 64-Version. Die Umsetzungen für die angegebenen Computer werden in den nächsten Monaten folgen. (bs)



DIE FIRMA MIT
DER ÜBERRAGENDEN
C16 SOFTWARE
C16
THE WAY OF THE TIGER
FUTURE KNIGHT
XCELLOR 8
BOUNDER/PLANET SEARCH
FOOTBALLER OF THE YEAR
TRAILBLAZER
C16 CLASSICs
MAGICIANS CURSE
GREMLIN
THE WAY OF THE TIGER
Lassen Sie sich in die Welt von Avenger (Rächer), dem Ninja-Krieger mit den unvergleichlichen Kräften und der beinahe unendlichen Ausdauer, versetzen. Erleben Sie die hinreißenden grafischen Effekte und das tolle 3D-Scrolling, während Sie sich sowohl in den Techniken der waffenlosen Selbstverteidigung als auch im Umgang mit dem Samurai-Schwert und dem Stock üben. Und wenn Sie dann glauben, alle Schwierigkeiten gemeistert zu haben, warten schon neue gefährliche Abenteuer auf Sie.
FUTURE KNIGHT
Werfen Sie sich in Ihren Omnibott Mark II-Kampfanzug und begeben Sie sich auf die Suche nach den Schurken, die Ihre geliebte Amelia gefangen halten. Verteidigen Sie sich gegen die "Berzenka"-Sicherheitsdienst-Droiden, kämpfen Sie sich durch 20 Levels, bis Sie dann endlich die Planetenoberfläche erreicht haben, wo sich das Schloß von Spegbott, dem Schrecklichen befindet. Dort erfüllt sich das Schicksal der holden Amelia, das vom Ausgang Ihres Kampfes gegen den furchterregenden Hencodroid abhängt.
THE WAY OF THE TIGER
FOOTBALLER OF THE YEAR
COX STAYS AT ROVERS
FOOTBALLER OF THE YEAR
Ist es nicht der Traum eines jeden fußallbegeisterten Jungen, als Profi in der Bundesliga zu spielen?
Dieses Spiel macht solche Träume wahr!
Nehmen Sie die Identität eines Profis Ihrer Wahl an und versuchen Sie Ihr Glück.
Erleben Sie die Hochs und Tiefs einer Fußallerkarriere gute und schlechte Spieltage, Verletzungen und Vereinswechsel. Zeigen Sie in Bundelsliga – und Pokalspielen, was Sie können, und wenn Sie gut genug sind, werden Sie vielleicht: Fußallspieler des Jahres!
TRAILBLAZER
Donnern Sie mit halsbrecherischer Geschwindigkeit über eine aufregende Strecke, die so manche überraschung bietet.
Geheimnisvolle Quadrate mit unterschiedlichster Wirkung liegen auf Ihrem Weg, halten Sie also die Augen offen, denn je schneller Sie Ihre Aufgabe lösen, desto mehr Punkte werden Sie bekommen.
Die Zeit läuft!
XCELLOR 8
Als ein Kopfgeldjäger der Zukunft rasen Sie mit Ihrem XK 155 Hover-Car durch die Stadt Xcellor 8, um die Entlaufenen wieder einzufangen. Für jeden Fang erhalten Sie eine Zahlung, die Ihre Ausrüstung verbessert: stärkere Schutzschilde, bessere Minen und ein Spezialdetektor.
C16
Star Games
CLASSICS
C16 CLASSICS
Diese Spielesammlung ist eine einzigartige Kombination von Action – und Kampfspielen.
Sie können entweder Ihr Land im Fighter oder sich selbst im Raumschiff verteidigen. Es kommen Situationen auf Sie zu, in denen Sie sich mit Muskeln und Schwert verteidigen müssen, aber auch solche die eine ebenso große Sicherheit im Umgang mit Jetpack und Handlaser erfordern.
PLANET SEARCH
Verloren in den Autenbezirken einer fremden Galaxis, haben Sie nur eine einzige überlebenschance:
Kämpfen Sie sich durch acht feindliche Planetensysteme, und Sie werden vielleicht wieder nach Hause kommen...
BOUNDER
Diese Muß für jeden Computer-Spieler ist jetzt auch für den C16 erhältlich.
BOUNDER
AND
PLANET SEARCH
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
THE MAGICIAN
MAGICIANS CURSE
Einst wurden die Einwohner eines öden Landstrichs von einem bösen Magier tyrannisiert.
Man sagt, daß sich im Schloß des Magiers ein Kleinod von unschätzbarem Wert befindet – eine goldene Statue.
Ihr Auftrag ist es, die Statue zu finden.
Ihr Schicksal jedoch ist ungewiß...
Gremlin Graphics Software,
An der Gümpgesbrücke 24,
4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft
Gremlin Graphics Software erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT
und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

Championship Wrestling

Die Happy-Redaktion präsentiert den Kampf des Jahrhunderts. Acht grimmige Catcher ringen um den Weltmeister-Titel!

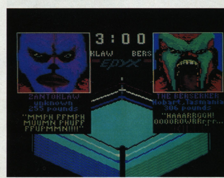
Zieh' die Tigerhose an und ab in den Ring! Vom gleichen Softwarehaus, das mit »Winter Games« und »World Games« Sportspiel-Maßstäbe setzte, erscheint jetzt eine gewitzte Ringkampf-Simulation. »Championship Wrestling« bietet »Catch as Catch can« in bester Freistil-Manier mit rauhen Burschen, ruppigen Griffen, großen Sprüchen und einer doppelten Portion Humor.

Das Ziel des turbulenten Sportspiels ist es, die begehrte Trophäe »World Wrestling Belt« und damit den Weltmeistertitel zu ergattern. Bis zu acht Spieler können im wahrsten Sinne des Wortes um diese Trophäe ringen. Das Programm bietet nämlich acht Catcher-Typen an, die alle ihre Besonderheiten haben.

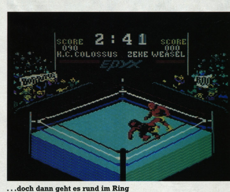
Die witzig geschriebene Anleitung verrät interessante Details. Der Lieblingsgriff eines gewissen Purple Hays nennt sich beispielsweise »Ghetto Blaster«. Das Motto, das er seinem Gegner vor dem Kampf zuraunt, lautet »Deine Oma kämpft besser als du!«. Die anderen sieben Jungs sparen auch nicht mit Macken. Da gibt es Prince Vicious (der Lokalmatador von Silicon Valley), der Berserker (halb Mensch — halb Bestie) und den furchtbaren Zantoklaw. Letzterer trägt immer eine Maske, weshalb sein Motto auch »Mmmmmph Fffaph mmmmm phuff ffupmm« lautet. Mit einer Maske über den Kiefern tut man sich mit der Aussprache nun einmal sehr schwer.

Wenn man alleine spielt, pickt man sich zunächst den Catcher seines Vertrauens und steigt dann gegen die Computergegner in den Ring. Für technische Vielfalt ist gesorgt. Nicht weniger als 19 Griffe, Würfe und Knüffe stehen zur Verfügung. Darunter befinden sich vielversprechende Spezialitäten wie »Atomic Drop« und »Body Slam«. Technisch ist das recht geschickt gelöst; je nachdem, welche Körperhaltung ein Catcher gerade hat, sind bestimmte Griffe anwendbar. Man kann sogar aus dem Ring geworfen werden und läuft dann Gefahr, Prügel vom aggressiven Publikum zu beziehen. Die lieben Zuschauer machen sich ohnehin stets bemerkbar. Je wilder der Kampf ist, desto begeisterter jubeln sie. Findet im Ring hingegen nur ein müder Schlagabtausch statt, wird auch mal gebuht und ein Transparent mit der Aufschrift »Sucht euch einen anderen Job!« geschwenkt.

Wer seinen Gegner verhaut, bekommt je nach Schwierigkeit des Angriffs Punkte gutgeschrieben. Die besten Leistungen werden in einer Weltrekord-Liste vermerkt, die bei der Disketten-Version nicht gespeichert wird. Man muß auch mit seiner Kraft haushalten. Jeder Angriff verbraucht Energie und wer sich völlig verausgabt, wird zur leichten Beute für den Gegner.

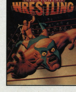


Vor dem Kampf ziehen die Catcher noch ihre Show ab...



...doch dann geht es rund im Ring

GRAFIK	86 ★
SOUND & MUSIK	81 ★
HAPPY-WERTUNG	82 ★



C 64 (Atari ST, Apple II)
Kampfsportspiel
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette)
Witzige Catch-Simulation

Wenn mehrere Spieler mitmachen, findet ein regelrechtes Turnier statt. Finden sich weniger als acht Teilnehmer zusammen, springt der Computer für die restlichen Catcher ein. Ab jetzt wird nämlich im KO-System um den Titel gerungen. Das heißt, daß der Sieger eines Kampfes eine Runde weiter kommt, während der Verlierer ausscheidet. Über Viertel- und Halbfinale kann man so den großen Endkampf erreichen und vielleicht den World Wrestling Belt erkämpfen.

Da nachgeladen wird, dürfte der Spielfluß bei der Kassetten-Version erheblich leiden. Englisch-Kenntnisse sind zum Spielen nicht erforderlich, denn dem Programm liegt eine deutsche Anleitung bei. Die Kampf-Sprüche der Catcher sind auf dem Bildschirm nicht übersetzt, aber nur schmückendes Beiwerk und für das eigentliche Spiel unwesentlich.

Eine Ringkampf-Simulation auf dem C 64, die Championship Wrestling grafisch überbietet, kann man sich nur schwer vorstellen. Die im Gegensatz zum Konkurrenz-Spiel »Rock'n Wrestle« sehr guten und schön animierten Sprites überzeugen ebenso, wie die witzigen animierten Gesichter der Kämpfer zu Beginn eines Duells. Ein alter Sportspiel-Effekt macht sich allerdings ganz besonders bemerkbar: Wenn man gegen den Computer spielt, leidet der Unterhaltungswert doch ganz beträchtlich. Man hat zwar viele Freiheiten, kann sich den eigenen Catcher und im Übungs-Modus sogar den Gegner heraussuchen, aber der Spielspaß wird merklich gedämpft.

Sobald man aber mindestens einen menschlichen Partner hat, geht die Post voll ab. Es gibt kaum ein größeres Lustgefühl, als einen guten Freund mal ordentlich in der Luft herumzuwirbeln und ihn dann auf die Matte zu donnern. Am besten trommelt man ein komplettes Teilnehmer-Feld mit acht Spielern zusammen; Bombenstimmung garantiert!

Im Bereich Ringkampf- und Catch-Simulationen gibt es momentan kein Programm, das Championship Wrestling das Wasser reichen kann. Sowohl technisch als auch grafisch gehört es zur Oberklasse. Über den etwas langweiligen Ein-Spieler-Modus und die schwache Bestenliste werden die Sportspiel-Fans gerne hinwegsehen.

(hl)

The Sentinel

Wer sich heutzutage nach neuen Ideen bei Computerspielen umsieht, muß oft lange suchen. »Sentinel« basiert auf einer völlig neuen und noch dazu sehr bizarren Idee.

Eine hügelige Landschaft. Auf einer Anhöhe steht ein Wächter, ein »Sentinel«. Plötzlich materialisiert ein Roboter-ähnliches Gebilde, ein Synthoide. Der Sentinel beginnt, sich langsam um die eigene Achse zu drehen.

Der Synthoide »denkt«. Energie fließt durch den Raum, einige Meter weiter entsteht ein Felsen aus dem Nichts. Auf dem Felsen materialisiert ein zweiter, lebloser Synthoide. Plötzlich beginnt dieser zu »denken«, der andere »stirbt«. Der erste Synthoide löst sich auf und verwandelt sich in Energie, die in den zweiten Synthoiden fließt. Weitere Felsen entstehen, ein dritter Synthoide materialisiert, auf den wiederum die »Gedanken« übertragen werden.

Der Sentinel hat inzwischen den dritten Synthoiden geortet und beginnt, ihm Energie zu stehlen. Doch der dritte Synthoide kann den Sentinel überlisten, denn er hat sich inzwischen auf eine andere Anhöhe in der Landschaft heraufgearbeitet. Von dort aus absorbiert er die Energie des Sentinels, der sich dabei in Luft auflöst. Dann verschwindet der Synthoide ins Nichts, aus dem er kam.

Nachdem uns die Softwarefirmen seit einigen Wochen mit Spielhallen-Umsetzungen, Filmspielen und Action-Adventures überschwemmen, gibt es endlich mal wieder ein Computerspiel mit einer völlig neuen Idee. »The Sentinel« ist kein Aufguß aus alten Spielen und ist deswegen auch kaum in irgendwelche Genres einzuordnen.

Bizzare Spielidee

Die Sentinels haben insgesamt 10000 »Ebenen« eingenommen. Jede Ebene wird von einem oder mehreren Sentinels bewacht. Jede Ebene kann man sich als überdimensionales Schachbrett vorstellen. Das Brett ist aber nicht flach, sondern mit Hügeln, Tälern und Plateaus ausgestattet. Die Sentinels befinden sich auf einigen der Hügel, während der Spieler stets in einem der Täler materialisiert.

Die Anhöhen sind der Schlüssel zum Erfolg. Denn Sie können ein Feld nur manipulieren, wenn Sie auf das Feld hinabsehen können, Ihr Synthoide also auf der gleichen Höhe oder gar höher als dieses Feld steht. Die gleiche Regel gilt für die Sentinels. Daraus folgt, daß Sie zu Anfang einer Runde sehr verwundbar sind, da Sie viel tiefer als alle Sentinels stehen.

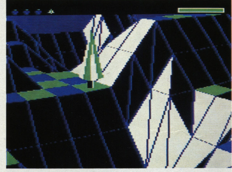
Wenn Sie auf ein Feld herabsehen, so gibt es zwei Wege, dieses zu manipulieren. Entweder Sie absorbieren den Gegenstand, der dort steht, und erhöhen so Ihre eigene Energie, oder Sie materialisieren dort einen neuen Gegenstand, verlieren dabei aber Energie. Sollte Ihnen die Energie ausgehen, haben Sie verloren. Der Sentinel zapft Ihnen bei Entdeckung beständig Energie ab, um Sie an Ihrem Weiterkommen zu hindern.

Weder Synthoiden noch Sentinels können sich auf der Ebene bewegen. Damit sich der Synthoide auf der Ebene hocharbeiten kann, muß er neue Synthoiden erschaffen und seine Existenz, eben die »Gedanken«, auf diese übertragen.

Wurde eine Ebene von allen Sentinels bereinigt, geht es auf einer der nächsten weiter. Wie weit der Spieler nach vorne geschickt wird, hängt von der gesammelten Energie ab. Bevor Sie aber auf die nächste Ebene geschickt werden, erhalten Sie noch einen Code, mit dem Sie beim nächsten Mal direkt bei dieser Ebene beginnen können.



Eine der 10000 Ebenen im Überblick


Während des Spiels sieht man die Ebene in 3D-Grafik

3D-Scrolling

Das Spielprinzip hängt vollständig vom dreidimensionalen Aufbau der Ebenen ab. Deswegen sieht der Spieler in 3D-Darstellung die Ebene aus dem Blickfeld des gerade aktivierten Synthoiden. Da das Sichtfeld begrenzt ist, läßt sich das dreidimensionale Bild nach links, rechts, oben und unten scrollen.

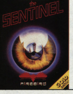
Per Tastendruck erscheint ein Cursor, den Sie auf das zu manipulierende Feld lenken. Ein weiterer Tastendruck leitet dann Ihre gewünschte Aktion ein. Der Joystick kann für dieses Spiel in der Schublade bleiben, da er nicht benötigt wird. Soundeffekte gibt es nur wenige, die technisch dann auch nur Durchschnitt sind. Allerdings ist gerade der Sound bei diesem Spiel absolut unwichtig, Grafik und Spielwitz allein zählen.

Sentinel läßt sich mit Sicherheit als ein sehr ungewöhnliches Programm bezeichnen. Das Spielprinzip ist zwar recht einfach, doch das Spiel martert jede einzelne Gehirnzelle, da man unter Zeitdruck dreidimensional denken muß. Somit wird es eine Reihe von Leuten geben, die sich für Sentinel überhaupt nicht begeistern werden. Wer allerdings so flexibel ist, ein völlig neues Spiel zu probieren, und sich auch nicht scheut, seine Intelligenz unter Beweis zu stellen, erhält mit Sentinel ein exzellentes Programm, von dessen Klasse es nur wenige gibt.

Im Augenblick ist nur die C 64-Version von Sentinel verfügbar, die Schneider CPC- und Atari ST-Versionen sollen im Frühsommer 1987 folgen.

(bs)

GRAFIK	84 ★
SOUND & MUSIK	32 ★
HAPPY-WERTUNG	90 ★



C 64 (Schneider CPC, Atari ST)
Strategiespiel
39 Mark (Kassette)
59 Mark (Diskette)
Ungewöhnliches Denk- und Strategiespiel

A Forest of Fascinating Fantasy

Eine Reise durch die Dunkelheit, ein Pfad voll abgrundtiefer Geheimnisse und Intrigen, voller Schrecknisse und Panik, listiger Fallen und Hinterhalte. Eine Reihe von Abenteuern und phantastischen Fahrten, eine Herausforderung und ein Szenario, das auch den gewieftesten Abenteurer mit Beschlag belegen wird.

REBEL PLANET

Jetzt, wo das Imperium der extraterrestrischen Arkadier unsere Galaxis unübersehbar und fest im Griff hat, beschließen die Führer der geheimen irdischen Organisation SAROS, ihre kümmerlichen Reserven für eine letzte, tollkühne Mission einzusetzen, mit dem Ziel, das Herzstück des Heimatplaneten der Eindringlinge vernichtend zu treffen. Aller Hoffnungen ruhen auf IHNEN. Ausgerüstet mit einem nicht zugelassenen Laserschwert sollen Sie die im Untergrund arbeitende Widerstandsbewegung mobilisieren und den Code ausfindig machen, der zur Vernichtung des Feindes gebraucht wird. Aber die Zeit ist knapp, und niemand außer Ihnen kann die Arkadier davon abhalten, die gesamte Galaxis voll unter ihre Gewaltherrschaft zu zwingen.

CBM 64/128 Kassette & Disk
Spectrum/Spectrum Plus
Amstrad Kassette & Disk
BBC/Electron

SWORD OF THE SAMURAI

Dem Reich des Hachiman droht eine ernsthafte Gefahr. Die Macht des Schogunen is angekratzt. Banditen durchziehen plündernd das Land, und barbarische Völker dringen ungehindert über die Grenzen ein. Und das alles nur, weil das große Schwert – Dai-Katana, der Singende Tod – dem Schogunen entwendet worden ist.

SIE übernehmen die Rolle eines jungen Samurai, auf den der Schogun all seine Hoffnung setzt. Er soll das Schwert zurückerobern, welches Ikiru, der Düstere Meister des Schattenreiches, tief unten im Abgrund der Dämonen in seinem Besitze hat.

CBM 64/128 Kassette & Disk
Spectrum
Amstrad/Spectrum Plus
Amstrad Disk
BBC/Electron

KAYLETH

Die Zyroneaner waren eine hochentwickelte, pazifistisch eingestellte Ziviliation – bis zu dem Tag, an dem Kayleth auftauchte mit seiner maßlosen Begierde nach Chromazin.

Seither beherrscht Kayleth die Zyron-Himmel mit seiner schrecklichen Macht. Unter Verwendung eines atomaren Bisembler-Systems sendet er sein grausames Androiden-Heer aus, um eine komplette Versklavung der Zyroneaner zu realisieren.

In der Rolle eines loyalen Zyroneaners ist es Ihnen bisher gelungen, der Versklavung zu entgehen. Sie haben einen Plan zur Befreiung Ihres heißgeliebten Heimatplaneten ausgeheckt. Doch zu Ihrem Schrecken müssen Sie feststellen, daß gewisse Ereignisse Ihre sorgfältig ausgeklügelten Pläne zum Scheitern bringen...

CBM 64/128
Amstrad
Spectrum 128K
Spectrum 48K
BBC/Electron
IBM (Disk)

TEMPLE OF TERROR

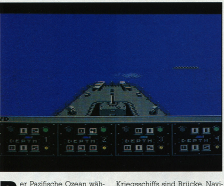
Die düstere, perverse Macht des jungen Malbordus hat ihren Höhepunkt erreicht. Was ihm jetzt noch fehlt, sind die fünf Drachen-Artefakte, die seit Jahrhunderten in der verlorenen Stadt Vatos versteckt liegen, irgendwo inmitten der glühenden Wüste der Schädel. Jeder Tag, der verstreicht, bringt ihn näher an sein Ziel, und SIE allein können seinen teuflischen Plan durchkreuzen. IHRE Aufgabe ist es, die verlorene Stadt vor ihm zu erreichen und die verborgenen Schätze zu vernichten, hinter denen er her ist. Doch seien Sie gewarnt! Mit jedem Schritt nähern sie sich Ihrem Verderben!

CBM 64/128 Kassette & Disk
Spectrum
Amstrad/Spectrum Plus
Amstrad Disk
BBC/Electron

U.S. GOLD All American Software®

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT Kaufhof und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel



Destroyer



GRAFIK	85 ★	
SOUND & MUSIK	71 ★	
HAPPY-WERTUNG	72 ★	



C 64
Action-Simulation
49 Mark (Diskette)
Grafisch grandioses
Kriegsschiff-Opus

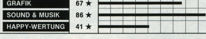
Der Pazifische Ozean während des 2. Weltkriegs — sonderlich ruhig ging es seinerzeit nicht gerade auf diesem Gewässer zu. Dieses kriegerische Szenario simuliert nach »Silent Service« jetzt noch ein weiteres Programm. Bei »Destroyer« steuern Sie gleich ein ausgewachsenes Kriegsschiff, auf dem Sie an zehn Stationen in Aktion treten können. Das ist auch bitter nötig, denn Angriffe erfolgen sowohl aus der Luft (Flugzeuge) als auch aus dem Wasser (U-Boote und Zerstörer). Die zehn Gefechts-Stationen des Kriegsschiffs sind Brücke, Navigation, Beobachtungs-Posten, Radar, Sonar, Kanonen, Maschinengewehre, Torpedos und Wasserbomben-Geschütze sowie Schadensmeldungen.

Es gibt sieben Missionen mit je drei Schwierigkeitsgraden. Das Niveau der Einsätze steigert sich von »Subhunter« (feindliche U-Boote müssen aufgespürt und mit Wasserbomben zerstört werden) bis hin zu »Rescue«. Bei dieser komplexen Aufgabe muß ein Pilot gerettet werden, der hinter den feindlichen Linien abgeschossen wurde. Der gute Mann konnte sich auf eine Insel retten und ein Signalfeuer entfachen, das aber langsam erlischt. Sie haben nun die ehrenvolle Aufgabe, sich mitten ins Feindesgebiet zu stürzen, um Ihren Kollegen zu lokalisieren und zu retten.

Die Grafik ist überall sehr opulent ausgefallen und nutzt den Commodore 64 ausgezeichnet aus. Da ist es kein Wunder, daß die ganze Pracht nicht mehr in den Arbeitsspeicher paßt. Bei jedem Stationswechsel muß kurz nachgeladen werden, was aber dank des blitzschnellen Fast Loaders ausgesprochen flott geht. Leider hält das Spielprinzip nicht ganz, was die detailreiche und animierte Grafik verspricht. Destroyer ist keine so anspruchsvolle Simulation wie Silent Service, sondern eher ein Action-Spiel der Luxus-Klasse mit strategischen Elementen. Wer das verschmerzen kann, erhält ein toll aufgemachtes Programm zu einem fairen Preis, das viele Spiel-Variationen bietet. Eine Kassetten-Version ist wegen des ständigen Nachladens leider technisch nicht machbar.

(hl)

Yie Ar Kung-Fu II



GRAFIK	67 ★	
SOUND & MUSIK	86 ★	
HAPPY-WERTUNG	41 ★	

C 64 (Schneider, Spectrum)
Kampfsportspiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Nachfolger zu Yie Ar Kung-Fu



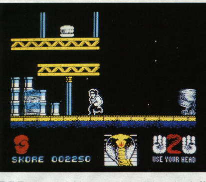


Wiedersehn macht Freude« lautet eines der beliebtesten Mottos der Spiele-Branche. So kehrt auch ein höchst erfolgreiches Spiel des letzten Jahres in Form einer Fortsetzung zurück: »Yie Ar Kung-Fu II« ist natürlich der Nachfolger zu »Yie Ar Kung-Fu«. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich einiges getan. Seit der Held Lee dank seiner Kung-Fu-Künste der Chop Suey-Bande im ersten Spiel die Leviten las, sind 20 Jahre vergangen. Ein gewisser Schurke namens Yen Pei entkam damals und nennt sich jetzt Yie Gah. Er hat zusammen mit seinen sieben Kriegsherren ein neues Reich des Bösen aufgebaut. Doch die nächste Helden-Generation ist schon unterwegs: Der Spieler schlüpft in die Rolle von Lee Young, dem Sohn von Lee Senior.

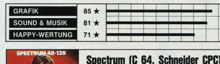
Unbewaffnet, aber mit Kung-Fu-Kenntnissen ausgestattet, knöpft er sich die acht Gegner der Reihe nach vor, von denen jeder einen speziellen Kampf-Trick beherrscht. Das kommt einem doch alles sehr bekannt vor: Beim Vorgängerspiel bekam man es ebenfalls mit Schurken zu tun, die fiese Tricks anwenden. Doch neben den exotischen Namen und den Hintergrundgrafiken haben sich bei Yie Ar Kung-Fu II auch die Angriffsmaschen geändert. Mal bekommt man Bumerangs entgegengeworfen oder der Gegner spuckt gar Feuer.

Sowohl Hintergrundgrafiken als auch Kämpfer-Sprites sind besser als beim ersten Yie Ar Kung-Fu. Der Sound ist sogar fantastisch. Martin Galway hat sich mal wieder selbst übertroffen und einige Melodien beigesteuert, die sowohl technisch als auch von der Komposition her brillant sind. Lichtblick Nummer zwei ist die witzige High Score-Liste, bei der ein Kämpfer die Buchstaben regelrecht in die Liste hineinschlägt. Spielerisch ist das Programm allerdings genauso mäßig wie sein Vorgänger. Wer ein gutes Prügelspiel sucht, ist meiner Meinung nach mit »International Karate« noch am besten bedient. Wer das erste Yie Ar Kung-Fu allerdings immer noch spielt, wird vom Nachfolger angetan sein, da dieser einige Fortschritte bietet.

(hl)



Cobra



GRAFIK	85 ★	
SOUND & MUSIK	81 ★	
HAPPY-WERTUNG	71 ★	



Spectrum (C 64, Schneider CPC)
Action-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Bildschirm-Ballerei zum letzten Stallone-Film

Wenn es ein Spiel zu einem Film gibt, in dem Sylvester Stallone einen brutalen Spezial-Polizisten darstellt, kann man sich schon denken, was dabei herauskommt: Action satt! In dem Kino-Streifen »Cobra« verkörpert Stallone Mario Cobretti, einen Super-Bullen für heikle Aufgaben. Wenn konventionelle Fahndungsmethoden versagen, taucht Cobra Cobretti auf und läßt seinen Ballermann sprechen.

Im gleichnamigen Computerspiel hat eine Bande psychopathischer Killer (reizende Handlung) das Fotomodell Ingrid Knutsen entführt. Die grausamen Halunken haben nichts besseres im Sinn, als das Mädel ein bißchen zu quälen, doch da taucht der strahlende Held mit der Sonnenbrille und dem Stoppelbart auf.

Sie schlüpfen in die Rolle von Stallone alias Cobretti alias Cobra und müssen in drei Levels jeweils nach Ingrid suchen. Das hat aber gewaltige Tücken, denn Cobra ist zu Beginn unbewaffnet und wird von allen Ecken und Enden angegriffen. Durch Laufen und Springen muß man den Feinden ausweichen, sonst sind die drei Leben sehr schnell aufgebraucht. In jedem Level gibt es aber vier Waffen, die aufgesammelt werden können: Unsichtbarkeits-Pille, Messer, Pistole und Laser-MG. Sie sind in Hamburgern (!) versteckt, die über das scrollende Spielfeld verteilt sind.

Spielerisch ist Cobra eigentlich nur ein weiterer Vertreter des Action-Päng-Päng-Genres, der aber recht schwierig und technisch hervorragend programmiert ist. Die getestete Spectrum-Version kitzelt Erstaunliches aus dem Computer heraus: Gut animierte Sprites und ausgezeichnetes Scrolling sowie tolle Musik- und Sound-Effekte von Martin Galway, der als C 64-Musik-Experte schon bekannt ist.

Wer ein neues, extra-hartes Action-Spiel sucht, wird von Cobra bestimmt nicht enttäuscht sein; man darf allerdings keine allzugroßen Ansprüche an die Originalität der Spielidee stellen. Und ungeschickte Naturen seien gewarnt: Cobra ist alles andere als einfach. (hl)

Tracker

GRAFIK	54 ★	
SOUND & MUSIK	18 ★	
HAPPY-WERTUNG	77 ★	

C 64 (Atari ST, Macintosh, MS-DOS)
49 Mark (Kassette),
69 bis 89 Mark (Diskette)
Strategie-Spiel
Kniffige Denk-Aufgabe

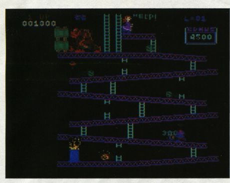


Auf dem Vergnügungsplaneten Zeugma IV hat der Zentralcomputer die Herrschaft übernommen. Er befindet sich im sogenannten Centerpoint und kontrolliert den Planeten mit seinen Cycloids. Das sind raumschiffähnliche Fahrzeuge, die sich auf Trackbahnen bewegen, die den Planeten überziehen. Sie sollen für Ihre Regierung Zeugma IV zurückerobern, denn schließlich steckt eine Menge Geld in diesem Projekt.

Sie fliegen also los und treten den Kampf um Zeugma an. Mit Ihrem Raumschiff lenken Sie die Aktionen aus dem Orbit. So können Sie Ihre unbemannten Kampfflieger, Skimmer genannt, richtig einsetzen und in die richtigen Bahnen lenken. Das geschieht problemlos mit dem Joystick und einer Übersichtskarte mit vier Vergrößerungsstufen.

Ihre Aufgabe lautet, zum Centerpoint zu gelangen und ihn durch eine Ionenbombe zu zerstören. Da es aber ein langer Weg bis dorthin ist, ist es ratsam, zuerst einige der 22 Sektoren des Planeten zurückzuerobern. Dazu müssen Sie die Kommunikationszentren, von denen aus der Zentralcomputer seine Cyclons steuert, zerstören. Wie man sich leicht vorstellen kann, behagt das dem Computer im Centerpoint wenig, und er hetzt Ihnen seine Jäger auf den Hals. In einer grafisch wenig berauschenden 3D-Actionsequenz kann man gegen die Kampfflieger antreten, wenn man sich in einer Röhre begegnet. Der Computer agiert mit erstaunlicher Intelligenz, und nutzt voll aus, daß er mehrere Aktionen gleichzeitig koordinieren kann. Zum Glück hat man unbegrenzt Schiffe zur Verfügung, und sobald man sich in einem Kreuzungspunkt (einer sogenannten Node) befindet, kann man sich bis zu acht Schiffe als Verstärkung herunterbeamen lassen.

Insgesamt überzeugt Tracker als komplexes Programm, das Freunden von Strategie-Spielen Wochen und Monate lang anspruchsvolle Unterhaltung verspricht, bevor man das erste Mal den Centerpoint erreicht. Nichts für Action-Fans, sondern eine ungewöhnliche Herausforderung für kühle Denker. (gn)



Donkey Kong

GRAFIK	58 ★	
SOUND & MUSIK	40 ★	
HAPPY-WERTUNG	65 ★	

TEST

C 64 (Schneider, Spectrum)
Geschicklichkeits-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Rückkehr des Spielautomaten-Oldie

Dieser Test ist weder ein Scherz noch der erste Beitrag für eine neue Oldie-Rubrik. Der fünf Jahre alte Spielautomat »Donkey Kong« wurde jetzt tatsächlich erneut für C 64 (und erstmals auch für Schneider und Spectrum) adaptiert.

Dafür gibt es sogar einen Grund: Das kleine Jubiläum (1981 — 1986) soll mit dieser Neuveröffentlichung des Klassikers gefeiert werden (außerdem sind Automaten-Umsetzungen zur Zeit groß in Mode).

Begeben wir uns also in die Pionierzeit der Videospiele zurück und nehmen wieder an folgender dramatischen Beziehungskiste teil: Der Zimmermann Mario hat ein delikates Problem. Der Titelheld des Spiels, ein rüpelhafter Affe namens Donkey Kong, hat seine Freundin entführt. Nun beginnt eine Jagd über vier verschiedene Spielfelder, die sich dann bei steigendem Schwierigkeitsgrad wiederholen.

Mario muß Gerüste erklimmen, über Hindernisse wie Fässer und Feuerbälle springen und kann auch Bonus-Gegenstände aufsammeln. Erreicht er jedoch seine Herzdame, greift der Gorilla mit seiner behaarten Pranke zu und entführt das Mädel ins nächste Bild.

Donkey Kong ist eine sehr sorgfältige Umsetzung des Spielautomaten, dem man die fünf Jahre, die er auf dem Buckel hat, allerdings deutlich ansieht. Die Grafik ist für heutige Verhältnisse eher mäßig und der Sound ausgesprochen dürftig. Der Spielwitz hat nicht so sehr gelitten. Man ist von modernen Computerspielen zwar ganz schön verwöhnt, aber Donkey Kong hat immer noch einen gewissen Unterhaltungswert.

Wenn diese Neuauflage eines Super-Oldies nur 10, 20 Mark kosten würde, wäre sie eine originelle Bereicherung, die in keinem Software-Schrank fehlen sollte.

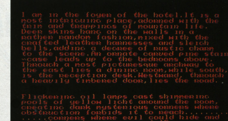
Leider wird Donkey Kong aber zu einem höheren Preis verkauft, für den man wesentlich modernere (und auch bessere) Programme bekommen kann. Schade, daß so eine an und für sich gute Idee zu teuer (und damit unter Wert) verkauft wurde. (hl)

Dracula

GRAFIK	32 ★	
SOUND & MUSIK	35 ★	
HAPPY-WERTUNG	27 ★	

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
Grafik-Adventure
32 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Spiel zum Buch-Klassiker



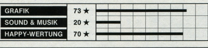


Bei diesem Grusel-Adventure hat sich das Software-Haus viel vorgenommen. Das Spiel zu Bram Stokers Grusel-Klassiker »Dracula« sollte sich eng an die literarische Vorlage halten und mit ausführlichen Texten nicht sparen, die an düsterer Atmosphäre dem Buch das Wasser reichen können. Dazu kamen etwas Musik, digitalisierte Bilder und ein Werbegag. In England ist nämlich im Gegensatz zu Deutschland noch kein Computerspiel indiziert worden. Doch im Fall von Dracula legte das Software-Haus das Programm der zuständigen Behörde vor, das prompt wegen seiner schauderhaften Texte in England nur an Personen verkauft werden darf, die mindestens 15 Jahre alt sind. Was tut man nicht alles für etwas Publicity. Soviel Aufwand stimmt verdächtig: Da wird man doch nicht spielerische Schwächen übertünchen wollen?

Die sattsam bekannte Handlung entführt uns in die Karpaten, wo der blutschlürfende Vampir-Graf Dracula sein Unwesen treibt. Das Gruseligste und Furchterregendste an dem ganzen Programm ist allerdings der Parser, der sich als mittlere Katastrophe entpuppt. Er versteht nur simple zwei Wort-Kommandos und sein Vokabular ist erschreckend mager. Daß es auch bei Kassetten-Adventures wesentlich besser gehen kann, beweisen Programme wie »Red Moon« und »Price of Magick«. Bei Dracula wurde der Speicherplatz mit Mätzchen wie den sporadisch auftauchenden Grafiken vergeudet, die in spielerischer Hinsicht herzlich wenig bringen und für Gegrinse statt Grusel sorgen.

Zwei Pluspunkte seien nicht unerwähnt: Fürs Geld bekommt man gleich drei Adventures, deren Handlung aufeinander aufbaut und die ausführlichen Texte sorgen für eine gute Atmosphäre. Doch wer gut genug Englisch kann, um mit dem Programm zurecht zu kommen, hat vom Original-Dracula-Buch wesentlich mehr als von diesem leicht mißratenen Abenteuerspiel. Im Buch hat man nämlich die ganze ungekürzte Text-Pracht, ohne sich mit dem Spar-Parser herumärgern zu müssen. (hl)

10th Frame





Eine Bowling-Simulation für Heimcomputer ist sicherlich keine neue Idee. Trotzdem nahmen sich die Programmierer des Golf-Spiels »Leader Board« dieses Themas an.

Bis zu acht Personen können bei »10th Frame« mitbowlen. Die Spielregeln sind einfach. In einer von insgesamt zehn Runden darf jeder Spieler zweimal die Bowling-Kugel rollen. Die Anzahl der umgeworfenen Kegel ist gleichzeitig die Punktzahl für diese Runde. Für das Abräumen aller zehn Kegel gibt es Bonus-Punkte.

Damit auch möglichst viele Kegel fallen, können Sie den Lauf der Kugel vielfältig manipulieren. Neben der Position des Keglers und der Richtung des Wurfs können Sie die Geschwindigkeit und den Drall der Kugel einstellen. Hier verwendeten die Programmierer übrigens fast die gleiche Steuerung wie bei Leader Board.

Zwischen den vier Parametern der Steuerung herrschen komplizierte Beziehungen: Ist beispielsweise die Kugel zu schnell, wirken Drall und Richtung nur noch sehr ungleichmäßig. Da kann es schon mal passieren, daß die Kugel nach dem ersten Meter in der »Ablaufrinne« landet.

Grafisch bietet 10th Frame gelungene Animation des werfenden Spielers und der fallenden Kegel. Ansonsten ist die Grafik aber eintönig, da sich sonst nichts auf der Bahn bewegt.

Einen besonderen grafischen Gag ließ man sich für das Aufstellen der Kegel einfallen: Diesen Job übernimmt eine Maschine, wie man sie auf echten Bowlingbahnen findet. Allerdings dauert dieser Vorgang immer einige Sekunden.

Die Soundeffekte beschränken sich zwar nur auf das Rollen der Kugel und das Krachen der Kegel, diese sind dafür aber technisch gut gelungen.

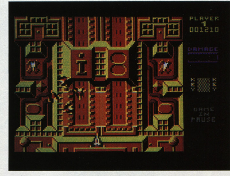
Wer ein gutes Computer-Bowling sucht, erhält mit 10th Frame eine tolle Simulation dieses Freizeit-Sports. Die Klasse von Leader Board erreicht es aber nicht ganz. (bs)

Zyron

GRAFIK	72 ★	
SOUND & MUSIK	53 ★	
HAPPY-WERTUNG	63 ★	

C 64
Action-Spiel
29 Mark (Kassette und Diskette)
Preiswertes Actionspiel von deutschem Programmierer





Das neueste Action-Spiel aus der Serie »Scrollender Hintergrund mit darüber fliegendem Raumschiff-Sprite« kommt aus Deutschland und heißt »Zyron«. Die Handlung klingt zu Anfang recht vertraut: Die bösen Invasoren haben einen Planeten überfallen. Sie, der letzte Überlebende, wollen nun aus dem Planeten-Inneren fliehen. Zu diesem Zweck müssen Sie insgesamt vier Ebenen durchfliegen. Am Ende jeder Ebene finden Sie vier Bunker, von denen nur einer in die nächste Ebene führt. Jeder dieser Zielbunker ist mit einem Symbol beschriftet. Auf der Ebene befinden sich wiederum zehn Informations-Bunker, die beim Durchfliegen jeweils einen Teil des Symbols des richtigen Bunkers preisgeben. Die Invasoren wollen Sie aber nicht so einfach gehen lassen und so schicken sie Ihnen gleich stapelweise Raketen, Raumschiff-Verbände und Panzer entgegen. Laser-Vorhänge und Geschütze auf der Oberfläche bilden weitere Hindernisse.

Wenn Sie einen Treffer einstecken müssen, erhöht sich der Schaden an Ihrem Schiff, bis dieses nach einigen Treffern explodiert. Die Detonation läßt sich verhindern, indem Sie vorher schnell einen Reparatur-Bunker durchfliegen. So eine Schnell-Reparatur hat weiterhin den Vorteil, daß Sie, wenn Sie abgeschossen werden, nicht ganz von vorne anfangen müssen. Das nächste Raumschiff steht dann am zuletzt besuchten Reparatur-Bunker bereit.

Von der grafischen Gestaltung her erinnert Zyron an den Action-Klassiker »Uridium«, doch glücklicherweise hat der Programmierer einige neue Ideen in das Spiel eingebaut. Die vier verschiedenen Ebenen unterscheiden sich aber kaum voneinander. Außerdem suchten wir vergebens nach einer High-Score-Liste.

Im großen und ganzen ist Zyron ein recht gutes Action-Spiel mit ein paar kleinen Mängeln, das bei dem erfreulich niedrigen Preis aber sicherlich viele Freunde gewinnen wird. (bs)

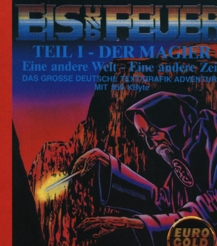


MISSION X-14
Gesucht wird das geheimnisvolle X-14.
Das preiswerte deutsche Text/Grafik-Adventure für Einsteiger.
Erhältlich für Commodore C64 (Diskette).



NUCLEAR EMBARGO:
Energiekrise auf der Erde.
Holen Sie die lebenswichtigen Rohstoffe von den Saturnmonden, aber lassen Sie sich nicht erwischen...
Für Commodore C64 (Kassette/Diskette). In Vorbereitung für Atari ST.

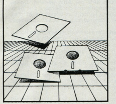




EIS & FEUER:
Eine andere Welt — Eine andere Zeit
Das große deutsche Text/Grafik-Adventure mit 850 KByte Abenteuer und Geheimnis.
Für Commodore C64 (Diskette). In Vorbereitung für Atari ST.

Vertrieb: **RUSHWARE** · Mitvertrieb: Micro-Händler · Distribution in Österreich: Karasoft

EUROGOLD Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Horten Kaufhof Quelle International Karstadt **sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.**



SOFT-NEWS

Spiele für einen guten Zweck

Eine sehr lobenswerte Initiative der britischen Software-Branche wird jetzt auch in Deutschland verwirklicht. Rushware ist es gelungen, das englische Projekt »Off the Hook« bei uns zu starten. Hinter diesem Titel verbergen sich zwei Spiele-Sammlungen für C 64 und Schneider CPC, die für je 19 Mark auf Kassette erhältlich sind. Die Einnahmen des Groß- und Einzelhandels werden der deutschen Drogenhilfe zugeführt.

Bei der C 64-Version findet man folgende Programme: »Pitfall« (Activision), »Space Pilot II« (Anirog), »Psytron« (Beyond), »Death Star Interceptor« (System 3), »Talladega« (U.S. Gold), »Black Thunder« (Quicksilva), »Kong strikes back« (Ocean), »Sheep in Space« (Llamasoft), »Fall Guy« (Elite) und »Demons of Topaz« (Firebird). Die Kassette für den Schneider bietet »Chuckie Egg II« (A'N'F), »Master of the Lamps« (Activision), »Binky« (Software Projects), »Project Future« (Gremlin), »Don't panic« (Firebird), »Tales of the Arabian Nights« (Interceptor), »Death Wake« (Quicksilva), »Kong strikes back« (Ocean) und »Death Pit« (Durell).

Hoffentlich unterstützen viele unserer Leser diese Initiative. (hl)

Electric Dreams-Spiele preiswerter

Frohe Kunde für alle Spiele-Fans: Ab sofort werden die Preise für alle Programme von Electric Dreams gesenkt. Die Kassetten kosten jetzt 35 Mark (vorher 39 Mark) und die Disketten 49 Mark (vorher 59 Mark). (hl)

Die Silver Range-Gewinner

Unser Silver Range-Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Firebird ist abgelaufen. Der erste Preis, ein ganzer Koffer mit Computerspielen, geht an Matthias Spörrler aus Dachau. Herzlichen Glückwunsch!

Die 20 Trostpreise — jeweils 3 Silver Range-Kassetten — gehen an folgende Leser:

Manfred Biehl, Neunkirchen
Rainer Borowsky, Donnern
Boris Borreck, Bassum
Christoph Cemper, A-Wien
Mike Gottlebe, Grevenbroich
Andreas Grün, Solingen
Danny Humphreys, Dreieichenhain
Gunnar Jung, Neuenkirchen
Peter Krieger, Aurich
Oliver Maron, A-Baumgarten
Kerstin Metzger, Dillenburg
Matthias Möbius, Saal an der Donau
Mario Mössmer, Rot
Stefan Müller, Waldstetten
Alexander Scheibl, Töging
Michael Schmitz, Wildemann
Thomas Sontag, Koblenz
Peter Schwab, Würzburg
Walter Schuh, Saarburg
Karl-Heinz Weber, Karlsruhe

Wir bedanken uns für die außergewöhnlich rege Beteiligung, richten schöne Grüße von Firebird aus und wünschen allen Gewinnern viel Spaß. (hl)

Hier gibt es den Companion

Vor einigen Ausgaben testeten wir den »Print Shop Companion«, eine umfangreiche Erweiterung für den »Print Shop«. Jetzt können wir einen deutschen Anbieter melden, der den Companion in Deutschland verkauft. Bei Softline sind Versionen für C 64, Apple und MS-DOS für je 139 Mark erhältlich; die Atari XL/XE-Umsetzung soll bald erscheinen. (hl)

Softline, Schwarzwaldstr. 8a, 7602 Oberkirch, Tel. (07802) 3707

Die Spiele-Hitparaden Januar 1987

Die deutsche Verkaufs-Hitparade basiert auf Befragungen von Ariolasoft, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder alle vier Wochen mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger im Falle eines Gewinns anzugeben. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendungen 22 Computerspiele verlost. Diesmal stiftete Rushware Kassetten und Disketten mit »Infiltrator«. Die Gewinner sind:

Boris Abel, Freising
Matthias Andert, Berlin
Torsten Budesheim, Hoh.-Ausbach
Thorsten Groß, Essen
Ebel Henning, Bad Homburg
Alexander Heukäufer, Alsdorf
Heiko Jöckel, Lauterbach
Holger Koschinski, Düsseldorf
Bodo Langer, Dinslaken
Andrea Löw, Hagen
Bernd Müller, Eppingen
Markus Müller, Wemding
Klaus Nießen, Köln
Karsten Lotz, Esslingen
Michael Rabenstein, Halstenbek
Frank Rueß, Erbach
Frank Schuck, Berlin
Ulrich Steppberger, Mering
W. Stonitsch, Ludwigsburg
Christian Theuser, Münster
Achim Thürwächter, Wörth/Rhein
Stefan Willitsch, A-Feistritz/Drau

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »The Sentinel«. (hl)

TOP 10

Deutschland (Leser-Hits)
1. (1) Ghosts'n Goblins (Elite Systems)
2. (—) World Games (Epyx)
3. (5) Elite (Firebird)
4. (6) Leader Board (Access/U.S. Gold)
5. (2) Mission Elevator (Eurogold)
6. (3) The Bard's Tale (Electronic Arts)
7. (10) Silent Service (Microprose/U.S. Gold)
8. (4) Winter Games (Epyx)
9. (—) Spindizzy (Electric Dreams)
10.(—) International Karate (System 3)



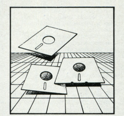
Großbritannien
1. (—) World Games (Epyx/U.S. Gold)
2. (2) Trivial Pursuit (Domark)
3. (—) Computer Hits 10 Vol. 3 (Beaujolly)
4. (—) Infiltrator (U.S. Gold)
5. (—) 180 (Mastertronic)
6. (10) Olli and Lissa (Firebird)
7. (4) Thrust (Firebird)
8. (—) Uridium (Hewson)
9. (5) Ninja Master (Firebird)
10.(1) Paperboy (Elite Systems)

TOP 10

U.S.A.
1.(2) Silent Service (Microprose)
2.(1) Leader Board (Access)
3.(5) Hardball (Accolade)
4.(3) The Bard's Tale (Electronic Arts)
5.(9) Mean 18 (Accolade)
6.(—) Hacker II (Activision)
7.(7) Two-On-Two-Basketball (Gamestar/Activision)
8.(4) Rock'n Wrestle (Melbourne House/Mindscape)
9.(10) World Championship Golf (Gamestar/Activision)
10.(—) Infiltrator (Mindscape)

TOP 10

Deutschland (Verkaufszahlen)
1. (—) World Games (Epyx)
2. (2) Werner (Ariolasoft)
3. (—) Paperboy (Elite Systems)
4. (—) They sold a Million III (Hit Squad)
5. (—) Flash Gordon (Mastertronic)
6. (—) Deactivators (Ariolasoft)
7. (5) Ghosts'n Goblins (Elite Systems)
8. (1) Silent Service (Microprose/U.S. Gold)
9. (—) Konami's Coin Op Hits (Ocean)
10. (—) Fist II (Melbourne House)



SOFT-NEWS

Anleitung des Monats

Diesmal haben wir die deutsche Anleitung des neuen Martech-Spiels »Tarzan« als originellste Dokumentation des Monats auserkoren. Die Übersetzung ist zwar im großen und ganzen recht ordentlich, aber stilistisch ausgesprochen schwülstig. Dieses Meisterwerk an Urwald-Prosa wollen wir Euch in unserer Sammlung unfreiwillig komischer Anleitungen nicht vorenthalten. (hl)

> Er wurde an der haarigen Brust von Kala der Äffin genährt. Dieses Waisenkind erlernte die Wege des Dschungels und die Sprache der Tiere. Viele Jahre später, als er sein Erbe als John Clayton, Lord Greystoke, Mitglied des House der Lords, erhielt, änderte er sich wieder und wieder zum nackten Affenmann.
> Dort wo das Tierleben auf den feuchten Pflanzen kroch, oder auf den hohen Baumdächern flog oder schwenkte, dort regierte der Tarzan allein, der Herr des Dschungels.
> Und wieder einmal war es ihm nötig geworden, seine dünne Zivilisationshaut abzuschütteln und sich den Gefahren des Urwaldes auszusetzen. Die Lady Jane Greystoke, die er durch die stählerne Stärke seiner Arme gewonnen hatte war in Gefahr.
> Sie wurde von Usanga, dem Obersten des Wamabostammes gefangen gehalten und sollte den scharfen Klauen von Ska, dem Geier, ausgesetzt werden, wenn nicht der Tarzan die sieben vom Stammaltar gestohlenen Juwelen wieder bringen sollte.
> Seine Augenlieder zogen sich zusammen, seine Muskeln waren gespannt und aus seiner Brust entkam der gefolterte Schrei des Affenältesten.
>
> **Die deutsche Anleitung zu »Tarzan«**

Software-Spezialitäten (III)

Spiele, die sich von selbst spielen, gehören zu den noch relativ unbekannten Phänomenen der Branche. Ein schönes Beispiel ist das jüngst veröffentlichte Action-Spiel »I.C.U.P.S.« von Odin. Das Programm besteht aus zwei Teilen, einer Raumschiff-Päng-Päng-Sequenz und einer Art Plattform-Spiel. Natürlich muß man den ersten Teil schaffen, um den zweiten zu erreichen. Die Spiel-Motivation wird aber dadurch nicht sonderlich erhöht. Man besorge sich einfach einen Joystick mit Dauerfeuer, lehne sich entspannt zurück und genieße das Geschehen. Ihr Raumschiff schießt sich jetzt von alleine den Weg in den zweiten Abschnitt frei. So kommt auch der schlechteste Spieler zu einem Erfolgserlebnis und gewinnt etwas Zeit, um eine Tasse Kaffee zu brauen oder ein paar Seiten Happy-Computer zu lesen. (hl)



Die rauhen Sitten im Software-Business: Mike Austin von Level 9 (rechts, mit Revolver) überredet Fergus McNeill und Stephanie Stranger von Delta 4 zur Vertragsunterzeichnung

Adventure-Mafia

Zwei wichtige englische Programmier-Teams haben sich zu einem gemeinsamen Projekt zusammengeschlossen. Level 9 (»Price of Magick«) und Delta 4 (»Bored of the Rings«) haben einen Vertrag über ein gemeinsames Adventure unterschrieben (unser Bild zeigt den feierlichen Moment der Unterzeichnung). Die beiden Softwarefirmen wollen ein ausgesprochen witziges Abenteuerspiel zusammen schreiben, das Ostern erscheinen soll.

Rainbird hat nach »Jewels of Darkness« eine weitere Level 9-Trilogie als Adventure-Paket veröffentlicht. »Silicon Dreams« enthält »Snowball«, »Return to Eden« und »Worm in Paradise«. Je nach Datenträger und Computertyp muß man etwa zwischen 50 und 90 Mark ausgeben. (hl)

Flight II fliegt wieder

Die Atari ST- und Amiga-Versionen des »Flight Simulator II« sind endlich fertig. Einen ausführlichen Test finden Sie in Ausgabe 1/87 unserer Schwesterzeitschrift 68000er. Softline bietet das Programm übrigens mit einer deutschen Anleitung für 198 Mark an. (hl)

Softline, Schwarzwaldstr. 8a, 7602 Oberkirch, Tel. (07802) 3707

Deutscher Programmierer ausgezeichnet

Und da sage mal einer, die Deutschen könnten keine guten Spiele programmieren: Die englische Computer-Zeitschrift »Commodore Computing International« zeichnete bei ihrer Jahres-Wahl für C 16-Programme zweimal »Winter-Olympiade« (Kingsoft) von Udo Gertz aus. Die Sport-Simulation erhielt Software-Oscars in den Sparten »Programm des Jahres« und »Grafik des Jahres«.

Udo Gertz wurde außerdem als »Programmierer des Jahres« ausgezeichnet. Dieser Titel gilt für alle Commodore-Computer, also sowohl C 16 als auch C 64! (hl)



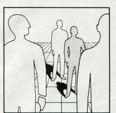
Amiga-Grafik der Spitzenklasse: »Defender of the Crown«

Amiga-Spiel mit Mega-Grafik

Alle reden davon, was für ein toller Grafik- und Sound-Computer der Amiga sei. Mindscape hat die Theorie jetzt in die Praxis umgesetzt und den Computer mit einem Programm sehr gut ausgenutzt. Das Ergebnis heißt »Defender of the Crown« und ist ein Strategie-Spiel mit Action-Elementen.

Das Programm benötigt 512 KByte Arbeitsspeicher und bietet dafür Musik und animierte Grafik vom Feinsten. Das Spiel dreht sich um das mittelalterliche England zur Zeit Robin Hoods. Durch Kriegsgeschick müssen Sie versuchen, das ganze Land unter Ihre Kontrolle zu bringen — Ritterturniere und schöne Hofdamen inklusive. Einen ausführlichen Test des 149 Mark teuren Programms gibt es in Ausgabe 2/87 unserer Schwesterzeitschrift 68000er. (hl)

Softline, Schwarzwaldstr. 8a, 7602 Oberkirch, Tel. (07802) 3707



Soft Story Pete Cooke im Interview:

Mit einem LKW fing alles an

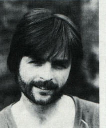
Zu den Stars unter den Programmierern zählt Pete Cooke, auf dessen Konto die Spiele »Juggernaut«, »Room Ten« und der Riesen-Hit »Tau Ceti« gehen. In einem Interview erzählte Pete unter anderem von seiner Arbeitsweise.

Sieht man sich den monatlichen Ausstoß von Programmen an, dann bemerkt man schnell, daß es Hunderte von eifrig arbeitenden Programmierern gibt. Aber viele dieser Programmierer sind »anonym«, kaum jemand kennt ihre Namen. Einer der wenigen, der es geschafft hat, seinen Namen unter den Spiele-Fans bekannt zu machen, ist Pete Cooke.

In unserem ausführlichen Interview mit Pete ging es ausnahmsweise ziemlich technisch zu: Pete erzählte uns einiges über seinen Programmierstil, über die Unterschiede zwischen den Computern und über seine Pläne für die Zukunft.

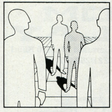
Happy: Pete, du bist ja mehr oder minder aus dem Nichts aufgetaucht. Als »Tau Ceti« erschien, war dein Name auf einmal in aller Munde. Was hast du eigentlich vorher gemacht?

Pete: Oh, das ist eine lange Geschichte. Denn Tau Ceti war ja nicht mein erstes Programm. Als der Spectrum erschien, war ich einer der ersten, der sich so einen Computer kaufte, weil ich mich für die Technik und das Programmieren interessierte. Nach einiger Zeit kam ich darauf, daß ich mit dem Programmieren ein wenig Geld nebenbei verdienen konnte. Also schrieb ich vier nicht allzu schwere Adventures, die auch alle erschienen sind und sich ganz brauchbar verkauft haben.



Pete Cooke, der Programmierer von »Tau-Ceti«

Zu meinem ersten »richtigen« Spiel kam ich über Umwege. Ein Freund von mir war ein echter Trucker. Er brachte mir in seiner Freizeit ein wenig das Lastwagen-Fahren auf einem uralten Morris 1000 bei. So ein LKW ist das ideale Versuchsobjekt, um die Grenzen der Computer-Simulation abzustecken. Ich entwickelte also die Formeln, mit denen ich einen Lastwagen im Computer simulieren und auf dem Bildschirm darstellen konnte. Das führte ich meinem Freund vor, und der war begeistert. Am besten gefiel ihm das Fahrverhalten beim Rückwärtsfahren — der Anhänger bricht dabei ja leicht aus. Da dachte ich dann, diese Routinen, die ich



Soft Story

nur so zum Spaß geschrieben hatte, als Grundlage für ein Simulations-Spiel zu verwenden — so entstand »Juggernaut«.

Happy: War das jetzt nur so ein Zufall, daß sich das eine zum anderen ergab, oder ist das dein üblicher Arbeitsstil?

Pete: Da es mit »Juggernaut« so gut geklappt hatte, habe ich mir diese Methode als Arbeitsstil angeeignet. Das heißt im Klartext: Wenn ich anfange mit Programmieren, dann weiß ich nicht, was am Ende herauskommen wird.

Happy: Erzähl uns doch mal, wie Tau Ceti entstanden ist.

Pete: Auch Tau Ceti fing mit einem recht allgemeinen Programm an. Ich fragte mich eines Tages, wie schnell wohl eine 3D-Routine auf dem Spectrum sein könnte, die den Lichteinfall berücksichtigt, Gegenstände also mit Schatten zeichnet. Um die nötige Geschwindigkeit zu bekommen, mußte ich immer weitere Vereinfachungen vornehmen. Zum Schluß hatte ich eine Routine, die nicht viel Freiraum in der Bewegung des Betrachters zuließ, dafür aber wahnsinnig schnell war. Daraus entstand die Idee, daß die 3D-Routine Gebäude auf einer Planeten-Oberfläche zeichnet und der Spieler mit einer Art Gleiter herumfliegt, der sich aber nur auf der Oberfläche bewegen kann.

Das nächste Problem ergab sich sofort: Wenn ich einige hundert Objekte auf dem Bildschirm haben wollte, dann brauchte meine 3D-Routine eine sehr große Tabelle. Anders ausgedrückt: Für die Tabelle der rund vierhundert Gebäude in Tau Ceti hätte ich etwa 60 Kilobyte gebraucht — der Spectrum hat aber nur 48! Da kam mir der Geistesblitz, die Gebäude auf viele Städte aufzuteilen. Im Computer brauche ich dann immer nur die Daten einer Stadt gleichzeitig in der Tabelle zu halten. Die Daten der anderen Städte sind in einem speicherplatzsparenden Code abgelegt. Sobald du per »Jump« die Stadt wechselst, rechnet der Computer die Daten für die nächste Stadt aus diesem Code aus.

Wie du siehst, ergibt sich die Handlung bei mir eigentlich aus technischen Notwendigkeiten. Ich programmiere drauflos, und wenn ich an die Grenzen stoße, lasse ich mir in der Handlung einen Trick einfallen, damit das Ganze plausibel wirkt. Umgekehrt könnte ich nicht so gut arbeiten: Erst die Handlung auf dem Papier entwickeln und dann krampfhaft versuchen, das alles in den Speicher zu bekommen — das geht mit Sicherheit nicht gut.

Happy: Wie bist du dann auf den Namen Tau Ceti gekommen?

Pete: Das hat weder etwas Mysteriöses noch eine versteckte Bedeutung: Als ich fast fertig war und nach einem Namen suchte, schaute ich in ein Astronomie-Buch, wie die nähergelegenen Fixsterne heißen. Tau Ceti gefiel mir auf Anhieb und so bekam das Spiel seinen Namen.

Happy: Und wie lange hast du für Tau Ceti gebraucht?

Pete: An Tau Ceti habe ich etwas mehr als sechs Monate gesessen, darin ist die Zeit für die Umsetzung auf den Schneider-Computer mit eingeschlossen. Danach war mir dann nach einem Schnellschuß zumute. Also habe ich innerhalb von knapp fünf Wochen »Room Ten« geschrieben. Das ging recht flott, weil das Spiel sehr simpel ist. Es war mehr ein Erholungsurlaub für mich.

Happy: Du programmierst ja gerade fleißig die Fortsetzung zu Tau Ceti namens »Academy«. Könntest du uns etwas über das neue Programm erzählen?

Pete: Ja, gerne. Academy hat 20 verschiedene Missionen. Tau Ceti hatte nur eine einzige! Klar, daß das nicht mehr in den Speicher paßt. Academy wird aus vier Programmteilen, jeder mit fünf neuen Missionen, bestehen. Da werdet ihr reine Action-Mission im Stil »Vernichte alle Aliens« finden, aber auch Rätsel oder Navigations-Training.

Außerdem ist eine Art »Construction Set« eingebaut, bei dem man sich sein eigenes Fahrzeug zusammenstellen kann. Nicht nur das: Auch das Armaturenbrett kannst du selber bauen. Es gibt viel mehr und größere Instrumente als bei Tau Ceti. Die passen nicht alle gemeinsam auf den Schirm. Du mußt entscheiden, welche Instrumente auf dieser Mission besonders wichtig sind und an welchen Stellen auf dem Armaturenbrett du sie plazieren willst.

Academy ist noch nicht ganz fertig, das heißt, die 48 Kilobyte Speicher des Spectrum sind noch nicht ganz voll. Ich werde so lange noch Sachen einbauen und das Spiel ändern, bis ich den Spectrum bis aufs letzte genutzt habe.

Happy: Du arbeitest ja nur mit Z80-Computern, also dem Schneider CPC und dem Spectrum. Was hältst du eigentlich von den anderen Computern? Interessierst du dich vielleicht für den 68000-Prozessor?

Pete: Da ich nun mal seit einiger Zeit in Z80-Assembler programmiere, ist es nur natürlich, daß ich mich nicht mit anderen Prozessoren beschäftige. Außerdem mag ich die 6502 (im C 64 und Atari XL/XE) nicht so sehr, ich finde sie zu langsam. Ich habe nie so richtig geglaubt, daß Tau Ceti auf dem C 64 machbar wäre. Doch mein Kollege John Twiddy hat dann ja eine tolle Version für diesen Computer abgeliefert.

Im übrigen gefällt mir der Spectrum wesentlich besser als der Schneider. Der Schneider hat nämlich eine zu hohe Grafik-Auflösung. Die Auflösung des Spectrum ist wesentlich geringer, deswegen braucht eine Spectrum-Grafik viel weniger Speicherplatz als eine Schneider-Grafik. Und wenn eine Grafik weniger Speicherplatz braucht, dann kann sie vom Programm auch schneller bearbeitet werden. Im Endeffekt heißt das: Auf einem Spectrum kann ich schnellere Spiele schreiben als auf einem Schneider.

Ich würde gerne mit dem 68000 arbeiten, weil das ein recht fähiger Prozessor ist. Aber auch hier sehe ich eine ganz große Gefahr: Die Bildschirmauflösung des Atari ST ist wiederum höher als beim Schneider. Also sollte man sich vom ST nicht die Wunderdinge erwarten, die viele Leute immer versprechen. Du kannst zwar um einiges schneller sein als ein C 64 oder ein Spectrum, die Qualität eines neuen Spielhallenautomaten oder gar von professioneller Computergrafik in Filmen wirst du mit diesem Gerät aber auch nicht erreichen können.

Happy: Kommt also vielleicht mal Tau Ceti für den ST?

Pete: Vielleicht. Aber dann muß sich der Aufwand auch lohnen, sprich, es müssen genug Computer verkauft sein. Im Augenblick gibt es hier in England aber zu wenig STs.

Happy: Spielst du eigentlich selber Programme von anderen Leuten oder bist du ein reiner Programmierer?

Pete: Nein, ich spiele sehr gerne, solange die Spiele einige Grundvoraussetzungen erfüllen. Eine ist zum Beispiel, daß das Programm ein gewisses Maß an Intelligenz besitzen muß. Reine Zufallssteuerung lehne ich grundsätzlich ab. So manches Schießspiel hat den »Pete-Cooke-Test« nicht überlebt. Nehmen wir an, ein feindliches Sprite ist am linken Bildschirmrand. Ich gehe schnell nach rechts, damit das Sprite nach links aus dem Bild scrollt, dann wieder nach links. Und wenn dann das Sprite nicht mehr da ist, weil das Programm nur durch einen Zufallsgenerator gesteuert wird, dann ist das Spiel für mich gestorben.

Ein Spiel sollte immer eine kleine Welt simulieren. Das kann ganz beschränkt sein, beispielsweise sechs Gegner und der Spieler, die aufeinander schießen. Aber da müssen Regeln und Gesetze in dieser Welt herrschen, an die sich der Programmierer hält. Wenn Sprites aus dem Nichts auftauchen und ins Nichts verschwinden, dann hat sich der Programmierer nicht genug Gedanken gemacht.

Happy: Gibt es noch etwas, was du in der Software-Branche nicht magst?

Pete: Da fällt mir spontan eine Sache ein. Ich mag zum Beispiel Kopierschutz bei Utilities überhaupt nicht. Ich arbeite mit einem recht einfachen Assembler, der aber den Vorteil hat, daß ich ihn auf meine Arbeitsdisketten kopieren kann. Es gäbe da ein oder zwei bessere Assembler, aber die sind kopiergeschützt und deswegen sind sie für mich nutzlos.

Etwas ganz Schlimmes ist mir passiert, als ich mir ein Grafik-Programm namens »OCP Art Studio« für den Spectrum gekauft habe, das allgemein als das beste gilt, was es für diesen Computer gibt. Ich nehm das Ding mit nach Hause, packe es aus und was finde ich: Eine komische Plastiklinse als Kopierschutz, den Lenslok. Ich habe eine Stunde lang ohne Erfolg damit rumprobiert, bis ich zurück ins Geschäft ging und mir das Ding von dem Verkäufer erklären ließ. Seitdem habe ich das Programm nicht mehr angerührt. Die besten Programme haben immer den blödesten Kopierschutz und das macht mich wirklich wütend.

Happy: Hast du noch einen besonderen Wunsch für die Zukunft, ein Spiel, das du gerne schreiben würdest?

Pete: Ich hätte irgendwie Lust, ein Spiel zu einem meiner Lieblingsbücher zu schreiben. Das ist »Ringwelt« von Larry Niven. Ich bin allgemein ein großer Science-fiction-Fan und werde auch weiterhin sehr futuristische Spiele programmieren.

Happy: Vielen Dank für die vielen Informationen über deine Person.

Nach dem »offiziellen« Teil des Interviews tauschten wir mit Pete übrigens noch viele Buch- und Film-Tips aus, da wir einen gemeinsamen Geschmack in Sachen Science-fiction entdeckten. (bs)

HACKER II™

The Doomsday Papers™

Wir warten auf Dich...

IN DEUTSCH

Auf dem Bildschirm und im Handbuch

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Schöne Grüße von der Regierung der Vereinigten Staaten...

Keine Angst, eingezogen wurden Sie noch nicht. Die Nation bittet Sie lediglich um einen kleinen Gefallen. Sie sollen die westliche Zivilisation retten. Die CIA zählt auf Sie! Die Russen sind in Besitz einiger Notizen, die nur als „The Doomsday Papers" bekannt sind.

Und hier kommen Sie ins Spiel!

Sie brauchen Ihren ganzen Agenten-Instinkt, um an einen Ort vorzudringen, den man nicht gerade als touristisch geprägt bezeichnen kann. Es ist vielmehr eine streng geheime Sicherheitszone irgendwo in Sibirien. Das Gute jedoch ist, daß Sie keinen Paß brauchen. Die Zentrale leiht Ihnen ihren Satelliten, damit Sie mit Ihrem Computer in das sowjetische Computersystem eindringen können. Die CIA hat es sogar fertiggebracht, einige Mobile Remote Units (MRUs) in den sowjetischen Hochsicherheitstrakt einzuschleusen.

Hier fangen Sie an.

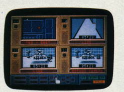
Wenn Sie erst einmal in den Sicherheitsbereich vorgedrungen sind, sieht alles eigentlich ganz leicht aus. Sie schicken nur die MRUs von Raum zu Raum. Finden Sie die Safekombination und nehmen Sie die Dokumente an sich. Aber so einfach wie dies klingt, ist es natürlich nicht. Es ist sogar ziemlich gefährlich. Es gibt dort Überwachungskameras und Monitore, die umgangen werden müssen. Wachtposten. Und etwas Merkwürdiges, was „Der Annihilator" genannt wird. Und, die einzige Orientierungshilfe ist eine Karte, die Sie zu allem Überfluß auch noch selbst anfertigen müssen. Ohne dabei entdeckt zu werden. Das ist der Grund, warum die Regierung gerade Sie will.
Ihr guter Ruf hat Sie in diesen Schlamassel gebracht. Bleibt Ihnen nur, sich an den eigenen Haaren wieder herauszuziehen. Viel Glück und Waidmanns Heil!

ERHÄLTLICH IN DEUTSCH

C-64 ALS CASSETTE UND DISKETTE,
ATARI ST ALS DISKETTE,
AMSTRAD ALS CASSETTE UND DISKETTE

ERHÄLTLICH IN ENGLISCH

AMIGA, SINCLAIR, IBM



Activision Deutschland GmbH · Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76.

VERTRIEB DEUTSCHLAND: Ariolasoft (Exclusiv-Distributor) · Rushware (Autorisierter Mitvertrieb)

VERTRIEB ÖSTERREICH: Karasoft (Exclusiv-Distributor)

VERTRIEB SCHWEIZ: HILCU (Exclusiv-Distributor)



„Das Listing für Spindizzy in Ausgabe 11/86 hat großes Aufsehen erregt, und zwar unter den Schneiderfans die damit nichts anfangen konnten. Wer schreibt das Listing für die Schneider-Version um?"

Eure Petra

The Pawn

Endlich kommen auch mal Antworten und Tips zum Super-Grafik-Adventure »The Pawn«. Frank Müller aus Dohr beschreibt das Spiel von Anfang an, aber keine Angst, auch Frank hat das Abenteuer noch nicht gelöst.

Der Guru lacht mich wegen meines Armbandes aus. Deshalb: Hemd ausziehen und um das Armband wickeln. Dann redet er vernünftig mit mir und verlangt, das wichtigste Lebenselement zu bringen und gibt mir die Schale. Anschließend geht man zum Schloß und holt aus dem Schuppen alle Dinge. Im Schubkarren findet man eine Schaufel, unter der Werkbank einen Blumentopf und draußen im Brunnen eine Münze. Unter der Matte liegt ein Holzschlüssel.

Man vermeide möglichst den Kontakt mit dem bösen Zauberer Kronos, und zwar sowohl auf dem Hinweg zum Schloß als auch wenn man es wieder verläßt.

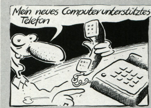
Jetzt geht man zum Felsen. Man bindet mit dem Hemd die Harke und den Rechen zusammen (tie hoe and rake with shirt together). Nun hebelt man den Felsen mit den beiden Stangen hoch (lever boulder) und der Weg ist frei.

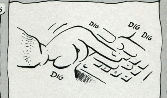
Auf dem Plateau angelangt, füllt man die Schale mit Schnee. Bringt man die Schale zum Guru, ist der Schnee inzwischen geschmolzen und der Guru mit dem Wasser zufrieden. Er sagt dir, daß etwas Licht im Wald weiterhelfen würde. Im Wald findet man nun im Baumstumpf einen Beutel mit drei Steinen — rot, grün und blau. Oben im Baumhaus angelangt, bewegt man die Bodenbretter, nachdem man die Tür geschlossen hat: Eine Höhle wird freigelegt. Hier gibt man den Befehl »mix reg and green and blue« und so entsteht Licht. Jetzt runter in die Höhle.

Dort findet man in der kleinen Wohnung einen Helm und eine weitere Münze unter dem Kissen. Den Helm setzt man auf und geht zur Mine. Im Fahrstuhl findet man ein Tau. In der Mine angekommen, fällt einem erstmal die Decke auf den Kopf, aber der Helm schützt vor Schaden. Mit der Schaufel sammelt man die Metallklumpen. Jetzt raus aus der Höhle und zu Honest John. Dort mit der Münze Whisky kaufen. Und vielleicht Reis, wenn man sich den vom Guru noch nicht geholt hat.

Nun zum Eisturm auf dem Plateau, der von einem dicken Schneemann bewacht wird. Doch wir werfen den weißen Stein auf ihn, dann schmilzt er und wir können in den Eisturm. Im Vorratsraum findet man ein Prisma und Stiefel. Die Stiefel anziehen; den weißen Stein nicht vergessen.

Nun in die Höhle, die auf dem Weg zum Plateau liegt. Dort zum Labor der Chemiker, die nach Essen fragen und nach Blei. Also gibt man ihnen den Reis und die







Metallklumpen und sie sind zufrieden. Im Raum, der an das Labor anschließt, findet man ein »Aerosoul«. Die dicken Wälzer öffnet man mit »cast spell«.

Nun geht man weiter durch das Labor nach Norden über die Hängebrücke. Dann entscheidet man sich am besten für die richtige Höhle, denn in der falschen ist ein böser Drache. In der Höhle kommt man nach einem Stollen in ein frisch tapeziertes Zimmer mit einer dünnen Papierwand. Im Schrank befindet sich ein Haken, an dem man das Tau befestigt. Nun schneidet man die Papierwand mit den Spiky boots, also den Stiefeln. Durch das Loch gelangt man hinunter. Dort nach Süden und wir kommen an das Höllentor. Hier so oft klopfen, bis der schon etwas angetrunkene Pförtner öffnet. Damit auch dieser zufrieden ist, bekommt er den Whisky. Es wird immer heißer. In der Hölle treffen wir auch Jerry Lee Lewis, der dort wegen unzüchtiger Dinge mit kleinen Mädchen schmort.

Durch den Gang nach Osten gelangt man nur, wenn man alle metallenen und leuchtenden Gegenstände in den Beutel legt. Nun nach Norden, wo sich einige Dämonen mit menschenähnlichen Extremitäten die Hälse stopfen. Deswegen schnell nach Osten, zum Teufel. Redet ein wenig mit ihm. Er gibt Euch schließlich den Auftrag, Kronos zu töten und verspricht dafür, Euch vom Armband zu befreien und teleportiert Euch dann mit einer kleinen Flasche auf die Hängebrücke. Dorthin gehen, wo sonst Kronos ist und ihm einfach die Flasche an den Kopf werfen. Seine Seele saugt man mit dem Aerosoul auf.

Jetzt zurück zum Teufel und ihm das Aerosoul geben. Das Armband fällt ab. Im Raum hinter der Cream Coloured Door fragt nach dem Klopfen jemand, ob ich ein Armband anhätte. Im Raum stehen viele Computer, von denen ich als einfacher Abenteurer allerdings keine Ahnung habe. Die Programmierer drücken mir ein Listing in die Hand.

Hier hängt auch Frank fest. Er will jetzt von Euch wissen, was es mit dem Listing, mit der Tür im Eisturm oder mit dem Safe unten im Baumstumpf auf sich hat.

Markus Klose aus Osnabrück hat zwei Tips für Sonderpunkte:

— Wenn man Jeery Lee Lewis (in der Hölle am Klavier) ein Bier bei Honest John kauft, gibt es den Punktebonus.

— Im Schuppen unter dem Arbeitstisch steht ein Topf und eine Pflanze. Auf die elegante Eingabe »use the trowel to plant pot plant in plant pot« erhält man die Antwort »The plant seems much happier now« und einige Sonderpunkte.

Doch auch Markus hat Fragen:

— Was bedeutet die Inschrift in den Tomes?

— Wie komme ich ohne den toten Abenteurer am Drachen vorbei?

Der Drache macht auch Gerd Bischoff aus Freudenstadt schwer zu schaffen. Selbst die Antwort der Cypheric Help Section hat ihn nicht weitergebracht.

Ballyhoo

Infocom-Adventures sind ganz schön knifflig. Wer sich bisher am Zirkus-Abenteuer »Ballyhoo« die Zähne ausgebissen hat, für den kommt die Lösung von Dr. Frank Deininger aus Würzburg gerade recht. Die Karte zeigt einen vereinfachten Lageplan.

— Dem kleinen Thumb helfen, denn er wird sich dafür revanchieren.

— Im Prop Tent die Unterhaltung belauschen.

— Die Clowns im Backyard beim Passieren der Sperre beobachten.

— Mit Hilfe des Stabes kann man mühelos über das Drahtseil balancieren.

— Der Ballon ist mit Helium gefüllt. Durch Einatmen von Helium erhält man eine hellere Stimme. Beachte: der Wächter der Sperre am Backyard ist blind.

— In den Clown-Wagon gelangt man, wenn man Chuckles als Clown verkleidet gegenübertritt.

— In der Clown Alley unbedingt den Aschenbecher und die Asche untersuchen.

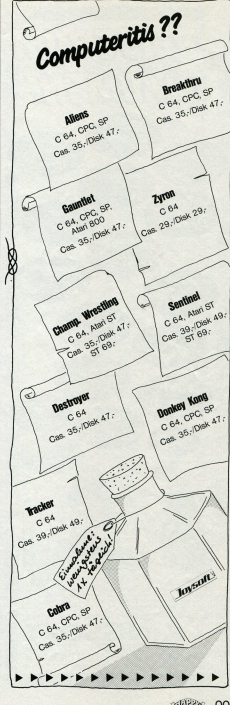
— Den Abfall unter den Tribünen untersuchen. Das gefundene Ticket entsprechend Handbuch präparieren (punch out blue dot). Es öffnet die Schranke an der Connection.

— Den Universalschlüssel (Löwenkäfig, Affenkäfig, Fach an Katzenjammers Wagon) findet man im Käfig am Menagerie Nook. Man muß ihn mit dem Stab herausfischen.

—Im Löwenkäfig den glatten Löwen dreimal peitschen. Wenn man den Hocker bei sich trägt, kann man das Gitter zur Passage öffnen und daraufhin das Fleisch hineinwerfen. Wenn die Löwen hinterherjagen, das Fallgitter schließen.

— Den Löwenstand untersuchen. Das Zigarettenetui Harry geben. Nun kann man Unfrieden zwischen Jennifer und Andrew stiften, wenn man Jennifer das Etui zeigt und von dem Etui erzählt.

— Tinas Aufmerksamkeit ist nur durch Eßbares zu erlangen. Man muß auf der Seite stehen, auf der sie nicht das Radio im Ohr hat.



Hallo Freaks

— Eßbares, das Tina auch annimmt, findet man nur, wenn man sich von Rimshaw hypnotisieren läßt. Beim Verkäufer im Standing Room Only bestellt man etwas Süßes. Keine Angst, wenn er mit dem Geld verschwindet. Gehen Sie zur Connection. Stellen Sie ihn an. Ungeduldig? Wechseln Sie in die kürzere Nachbarschlange. Plötzlich ist die erste Schlange wieder kürzer. Treten Sie aus Ihrer nun langen Schlange aus und treten Sie sofort in die lange Schlange ein. So trickst man die Menge aus.

— Den Affen auf der Schulter wird man mit der am Stand erworbenen Banane los. Vorher ein Stück abbeißen!

— Wenn Sie den Verkäufer wieder treffen, fragen Sie ihn, was aus dem bezahlten Essen geworden ist.

— Gehen Sie zu dem Platz, an dem Sie den Verkäufer das erste Mal gesehen haben.

— Wenn Sie aus der Hypnose erwacht sind, gehen Sie wieder unter die Tribünen (canvas big top, vom Midway entrance aus). Dort finden Sie nun unter dem Abfall einen Granola bar.

— Tinas Aufmerksamkeit durch den Granola bar wecken. Tinas Hände schütteln. Dann sofort das Radio auf der gegenüberliegenden Seite holen.

— Mit klassischer Musik kann man Mahler besänftigen. Der entsprechende Sender ist WPDL, 1170 AM. Um guten Empfang zu haben, muß man auf das Zelt klettern. Kassette zurückspulen, Band anhören, dann klassische Musik mit dem Bandgerät aufzeichnen.

— Unter dem Stroh in Mahlers Käfig ist eine Falltür versteckt. Darunter findet sich ein wichtiges Indiz.

— Hannibal, den Elefanten, kann man nur mit einer lebenden Maus verjagen. Man darf die Mausefalle also nicht scharf machen. Käse auslegen (im Prop Tent), Zelt verlassen und wieder betreten, Maus mit leerem Eimer fangen.

— Hannibal stampft den Weg zum weißen Wagon frei. Auf den Wagon klettern und Luke öffnen. Vom Dach des Wagons aus an die Türe klopfen und Munrab nach draußen locken. Jetzt in den Wagon hineinklettern und die Tür verriegeln. Das dritte Indiz vom Schreibtisch nehmen und über den verschobenen Schreibtisch hinausklettern.

— Harry über Eddie Smaldone fragen.

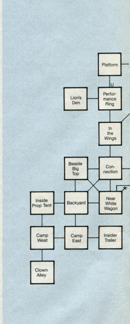
— Ticket unter side front im Menagerie Nook schieben. Im Blue Room können Sie Blackjack spielen, müssen aber nicht, um das Spiel zu beenden. Thumb hilft, wenn Sie zuviel verlieren.

— Wenn Sie Thumb erneut treffen und er aufgeregt gestikuliert, müssen Sie zurück in den Blue Room. Dort finden Sie unter dem Tisch einen Koffer.

— Billy Monday verfolgen. Auf dem Zelt den Angriffen mit dem Stachelstock in irgendeine Richtung ausweichen. Den Schaft des Stockes ergreifen und am Stock ziehen.

— Den betrunkenen Detektiv mit einem Eimer Wasser wecken. Erpresserbrief und Reklamekarte (Bild von Chelsea) geben lassen.

— Vor Katzenjammers Wagon steht Chuckles alias Eddie Smaldone Schmiere. Ihn vertreibt man durch das Vorzeigen der Indizien (Haarband, Zeitungsschnipsel, Erpresserbrief, Bild von Chelsea, Verdienstaufzeich-



nungen aus Büro) und Ansprechen mit Eddie.

— Katzenjammer durch Verkleidung täuschen. Dazu die Maske und beide Kleidungsstücke aus Jennifer/Andrews Kleiderschrank anziehen.

— Hinter dem Mauskopf in Katzenjammers Wagon befindet sich ein Loch. Nur Thumb ist klein genug, dort hineinzusteigen und Chelsea zu befreien. Thumb holen. Clown-Wagon mit Hilfe des Werkzeugs, das hinter der Tür in Katzenjammers Wagon versteckt ist, aufbrechen. Thumb hochheben, ins Loch setzen und warten.

— Mit Chelsea zu Munrab gehen. Wenn Mahler Chelsea entführt, Verfolgung aufnehmen.

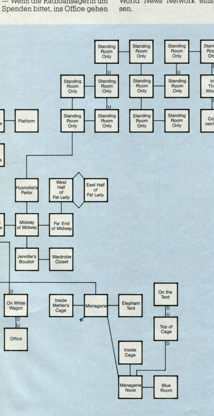
— Durch Händeklatschen den Arbeiter hypnotisieren. Er soll ein Netz holen. Auf den Löwenstand steigen, Leiter ergreifen und mit Hilfe des Stabes balancieren.

— Wenn die Radioansagerin um Spenden bittet, ins Office gehen und von dort aus den Radiosender anrufen (call WPDL).

— Nun mit dem Radio erneut zur Nachbarplattform hinüberbalancieren.

A Mind Forever Voyaging

Oliver Weber aus Heddesheim beantwortet die Frage zum Infocom-Adventure »A Mind Forever Voyaging«: Nachdem man die Beschimpfungen des Richard Ryder gegenüber Dr. Perelman aufgezeichnet hat, muß man im Interface-Mode (über den HVAC-Controller) die Ventilation für den Delta-Sektor abschalten. Wenn nun die Saboteure kommen, ersticken sie im Maintenance Core. Danach muß man nur wieder die Ventilation einschalten und die Aufnahmen über den WNN Feeder ins World News Network einspeisen.





Split Personalities

Frank Gerhard aus Itzehoe hat eine Liste aufgestellt, welche Bonus-Teile bei »Split Personalities« zusammengehören und wieviel Punkte es für die Paare gibt. Frank hat die englische Version; das betrifft aber nur die ersten drei Paare, der Rest ist gleich.

Teil 1	Teil 2	Punkte
Bombe	Wasserhahn	5000
Soviet-Flagge	US-Flagge	1500
Roter Knopf	Atompilz	1000
Tory	Labour	2500
Dennis	Flasche	2000
Labour Party	Faust	2500
Auto	IQ	3500
Dollar	Pfund	4000
Granate	gelbe Pistole	Bonus x2
Föhn	Ohren	5000
Pistolengürtel	Playboy-Hase	saftiger Bonus

Ghost'n Goblins

Nachdem in der letzten Ausgabe eine Karte zu diesem Spiel war, habe ich jetzt die richtigen POKEs für Euch. Sie laufen übrigens garantiert mit allen Originalen. Ihr braucht aber auf alle Fälle einen Reset-Taster, um das Programm zu unterbrechen. Dann gebt Ihr den POKE ein, und startet »Ghost'n Goblins« (C 64-Version) mit: SYS 2128

Anzahl der Leben:	**POKE 2175, X**
Unsterblichkeit:	**POKE 2358,234:POKE 2359, 234: POKE2360,234**
Einen der 4 Level bestimmen:	**POKE 2203, (0-3)**
Eine der 5 Waffen wählen:	**POKE 2214, (1-5)**
Spritekollision aus:	**POKE 7086,0**
Schutz vor feuerspeiender Pflanze	**POKE 7488,56**
Unbegrenzte Zeit:	**POKE 3901,0**

Diese kleinen Tricks machen das Spiel wesentlich leichter. Durch die folgenden POKEs wird Ghost'n Goblins spaßiger.

Einiges sieht wirklich sehr lustig aus, und ich rate Euch, es mal auszuprobieren!
POKE 7086,13
läßt die Zombies fliegen
POKE 7086,10
genügt, und die Zombies springen durch die Gegend
POKE 7086,12
Die Zombies tragen den Ritter dann, ohne ihn zu töten.
POKE 7086,15
Verwandelt alle Zombies in Säcke
POKE 4242,42
und es gibt keine Probleme beim Treffen der Monster mehr.

Murder on the Mississippi

Karen Radner aus Hallein in Österreich hat die schöne Karte zu »Murder on the Mississippi« geschickt. Hier ihre Tips:

In die versperrten Kabinen kommt man, indem man den Kapitän zu der Tür führt. Dieser geht dann zu Henry und erlaubt ihm, die Kabinen zu öffnen.

Hinter den versperrten Kabinentüren verbergen sich oft heimtückische Fallen:
Kabine 1: Loses Brett
Kabine 10: Loses Brett
Kabine 13: Loses Brett
Kabine 14: Falltür
Kabine 16: Messer

Die Zeugen kann man erst dann richtig befragen, wenn man das Opfer identifiziert hat. Deshalb holt man sich Henry, bringt ihn zur Leiche und läßt sich ihn überraschen.

Mit dem Gaffel (Stange mit Haken) aus dem Maschinenraum kommt man an das Ding am Geländer heran.

Beim Kapitän im Ruderhaus kann man in der Passagierliste die Daten aller Personen lesen, die sich an Bord befinden.

Weitere Tips kommen von Thomas Nies aus Dotzheim.

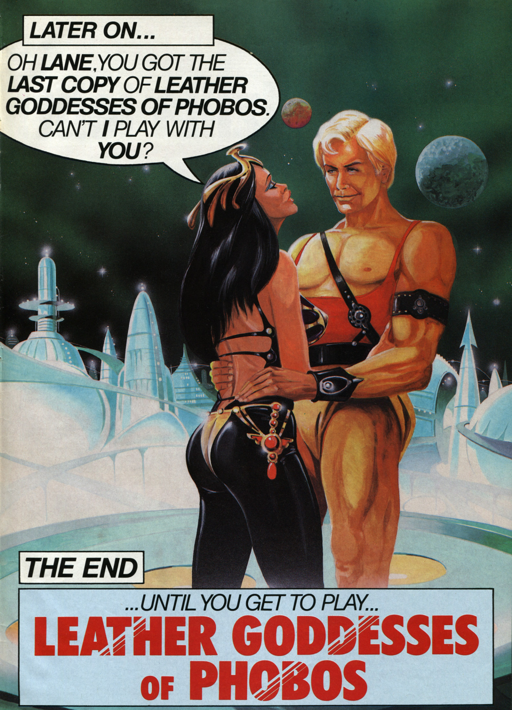
In Raum 15 liegt im Schrank ein Revolver. In Raum 20 findet man hinter dem Nachttisch einen Rosenholzkasten, der sich mit dem Schlüssel aus Kabine 1 öffnen läßt. In Raum 16 befindet sich ein Teil eines Geschosses, allerdings fliegt es einem entgegen und man muß nach unten ausweichen. In Raum 27 liegt ein Wattebausch.

Um an den Tresor im Ruderhaus zu kommen, muß man erst zur Witwe in Kabine 23 und sie über den Kapitän ausfragen. Sie sagt dann, daß ihre Juwelen im Tresor liegen. Diesen Satz speichert man sich und geht dann zum Kapitän und schreibt: »Share notes with...«. Jetzt sucht man den eben gespeicherten Satz wieder heraus und zeigt ihn dem Kapitän. Dieser öffnet den Tresor, in dem die Juwelen und eine Fahrkarte (mitnehmen) nach Virginia City liegen.

Beim Hereingehen in Kabine 1 so lange den Steuerknüppel zurückziehen, bis man den Balken fallen sieht; Vorsicht Falltür. Am Rand entlanggehen, bis man beim Bild mit dem Schiff ist, dann etwas höher und die ganze Zeit »Inspect« drücken, bis ein Schlüssel fällt. Geht man jetzt in Kabine 3 und drückt »Inspect«, wird ein Koffer geöffnet und man kann die Indizien näher untersuchen. Jetzt sollte man den Rosenholzkasten und den Schlüssel auf die Platte legen und »Examine« drücken.

MURDER on the MISSISIPPI
DELTA PRINCESS
DAISY DU PREE KABINE 8
RICHTER CARTER KABINE 9
PFARRER GODWIN KABINE 12
MR. HUMPHREYS KABINE 15
TWILLA SHALLWORTH KABINE 20
Mme. DES PLAINES KABINE 23
KÄPT'N OVERBIGHT WHEELHOUSE
HENRY STOKER KABINE 27
KABINE 24: LEERE KABINE
KABINE 3: SIR CHARLES FOXWORTH & REGIS PHELPS
KABINE 4: LEICHE
KABINE 17/18: SPEISEZIMMER
KABINE 25: MASCHINENRAUM

Karte von »Murder on the Mississippi«; die großen Zahlen sind die Kabinennummern auf der sichtbaren Seite des Dampfers, die kleinen Zahlen bezeichnen die Kabinen auf der Rückseite


LATER ON...
OH LANE, YOU GOT THE LAST COPY OF LEATHER GODDESSES OF PHOBOS. CAN'T I PLAY WITH YOU?
THE END
...UNTIL YOU GET TO PLAY...
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

RUSH WARE

Online with the trend.

Software für Monster-Fans

Godzilla© lebt!

EPYX COMPUTER SOFTWARE

RUSH WARE Online with the trend.

Strategy Games for the Action-Game Player.

THE MOVIE MONSTER GAME™

Commodore C64

Deutsch/Englisch

Schlüpfen Sie in die Haut eines Monsters, und erleben Sie die Welt aus einer anderen Perspektive!

Ein Spiel mit 180 Spielvarianten. Sie wählen zwischen 6 Monstern, 6 Städten und 5 Aktionsmöglichkeiten.

Erhältlich für Commodore C64 (Diskette u. Kassette) mit ausführlicher deutscher und englischer Anleitung.





EPYX™ COMPUTER SOFTWARE

MOVIE MONSTER is a Trademark of Epyx, Inc., Sunnyvale CA.
© 1986 EPYX, Inc.

RUSHWARE Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Horten, Kaufhof, Quelle International, Karstadt sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.

Vertrieb: **RUSHWARE** · Mitvertrieb: Micro-Händler · Distribution in Österreich: Karasoft

Vorsicht vor Grauimporten! Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.